
Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition
F1120
Forgotten Realms®
Extension de Campagne
Les Ruines de
Château-Zhentil
TSR™





Les Ruines de Château-Zhentil

Livre de Campagne

Par Kevin Melka et John Terra



Crédits

Édition américaine

Conception du *livre de campagne Les ruines de Château-Zhentil* : Kevin Melka et John Terra
Conception additionnelle du *livre de campagne Les ruines de Château-Zhentil* : David "Zeb" Cook et Ed Greenwood
Conception du *livret Bestiaire Monstrueux* : Kevin Melka et John Terra
Conception des cartes : Kevin Melka
Développement et correction : Julia Martin
Illustration de couverture : Fred Fields
Illustrations internes du *livre de campagne Les ruines de Château-Zhentil* : Scott Rosema
Illustration du *livret Bestiaire Monstrueux* : Jef Butler
Nouvelles illustrations des cartes : Eric Hotz
Cartographie couleur : Dennis Kauth et David L. Sutherland III
Cartographie : Diesel
Cartographie des cartes : Diesel et David L. Sutherland III
Composition du *livret du Bestiaire Monstrueux* : Nancy Kerkstra
Composition : Angelika Lokotz
Production : Paul Hanchette

Édition française

Traduction : Hexagonal
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique, maquette : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus

Titre original : Ruins of Zhentil Keep

Édition et dépôt légal Mai 1998. ISBN : 2-7408-0172-6

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast,
Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout, Belgium
+ 32-14-44-30-44

Version française éditée
sous
licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com









Les Ruines de Château-Zhentil

Livre de Campagne

Kevin Melka et John Terra



Table des Matières








Le Conseil du Sage

Encore cette pipe. Je sais toujours quand Elminster est dans les parages, même quand il arrive à l'improviste. La pièce empeste le tabac et il me faut vraiment des jours pour tout aérer.

Effectivement, il était là, enfoncé dans l'une de mes plus grandes chaises en bois sculpté, ses pieds posés nonchalamment sur la cheminée. Bien sûr, nous étions en été et, par conséquent, il n'y avait pas l'habituelle flambée. En fait, même *avec* toutes les fenêtres ouvertes, il faisait encore chaud à l'intérieur. Ce fut presque un soulagement de voir que le grand Elminster, lui-même transpirait.

"Salut à vous, mon garçon. Voulez-vous vous joindre à moi pour déguster un verre de Cuvée spéciale Saerlounienne frais ? J'avoue l'avoir trouvé cette bouteille dans votre cave." L'éminent mage prit la première feuille d'une pile d'affiches posées sur la table. "Vous avez travaillé dur à ce qu'il semble. CITOYENS DU CORMYR -"

"C'est une proclamation du roi Azoun", expliquai-je tout en m'effondrant, verre en main, dans l'autre fauteuil. "Cela va être affiché dans tout le royaume. C'est un avertissement sur les agents de Château-Zhentil. En gros, elle dit qu'ils sont supposés être capturés ou, à défaut, être tués à vue..."

"Et, jeune homme ?" demanda le mage, remarquant ma pause.

"Cela semble plutôt sévère."

Elminster tira sur sa pipe et souffla la fumée en direction d'un ennuyeux nuage de moucherons entré par la fenêtre ouverte. "En fait de sévérité, tout dépend si votre bon roi parle ici de Zhentil ou de Zhentarim. Les bonnes gens de Valombre disent : Tuez un Zhentarim à vue. Il ferait la même chose pour vous. Ils ont aussi d'autres proverbes de choix comme : Surveille ton écurie quand elle est pleine, et non quand elle est vide et -"

"Aussi direct qu'Elminster," ne puis-je résister d'ajouter.

"L'expression correcte est "Aussi *sage* qu'Elminster", grogna le mage. Il s'arrêta pour siroter son vin, me laissant dans l'embarras avant de continuer. "Remarquez, l'essentiel c'est que les Valiens n'aient pas de tendances sanguinaires. Ils ont juste eu plus de heurts avec le Réseau noir que les autres, et il y a une différence entre un Zhentil et un Zhentarim".

Avec ce clignement d'œil qui signifie qu'il a une histoire à raconter, Elminster se pencha en avant. "Je connais un peu des mystères de Château-Zhentil et du Zhentarim. Un tel savoir a une grande utilité à Valombre. Si vous le souhaitez, je vais vous dire le peu de ce que je sais.

"Le savoir sur Château-Zhentil est devenu plus accessible aujourd'hui, même depuis le jour du Jugement de Cyric. Les réfugiés de la cité détruite sont partis vers le sud, emmenant ses plus ténébreux secrets.

"On ne peut pas comprendre Château-Zhentil sans connaître les groupes en présence. La première chose que tout étudiant se doit de connaître est la différence entre Zhentil, Zhentilar et Zhentarim. Ces noms semblent très proches, ce qui a trompé beaucoup de soi-disant mages." Elminster gloussa à la pensée et souffla une nouvelle volute de fumée vers la fenêtre où dansaient plein de moucherons. Je sirotais mon vin en attendant qu'il continue.

"Remarquez qu'aucun des trois n'est plaisant, mais la réalité qu'ils recouvrent est plus ou moins redoutable. Les Zhentils sont les moins dangereux du lot, c'est ainsi qu'on désigne les habitants de Château-Zhentil. La plupart ont pris la route depuis la chute de Cyric - tout du moins ceux qui furent assez chanceux pour s'enfuir de la ville. Maintenant, un Zhentil n'est pas automatiquement un Zhentilar ou un Zhentarim, mais tous sont des Zhentils.

"Les Zhentilars sont les individus que l'on rencontre le plus souvent à l'extérieur des murs de Château-Zhentil - ils représentent la menace la plus flagrante pour les terres du sud. Ce sont les épées et les sorts de Château-Zhentil, les soldats et les mages qui composent les armées des Zhentils. Le bon roi Azoun et ses Dragons Pourpres ont combattu les Zhentilars plus d'une fois et, même





moi, Elminster, je les ai affrontés à Valombre. Mais en voici plus pour l'énigme - un Zhentilar est un Zhentil, mais il n'est pas assuré d'être un Zhentarim.

Elminster tira une bouffée de tabac et posa la pipe de côté pour goûter le vin. La pipe fuma toute seule jusqu'à ce qu'il la reprenne. "Les Zhentarims sont les plus dangereux de cet ensemble malveillant. On les trouve n'importe où et pas seulement à Château-Zhentil. Dans quelques villes, ils sont appelés le Réseau noir et c'est un nom qui leur va à merveille.

"En théorie, les Zhentarims ne servent qu'un seul maître : Manshoon, Seigneur du Zhentarim". Les lèvres d'Elminster firent une moue de dégoût à l'évocation de ce nom. "Il y a des années de cela, Manshoon fonda son propre réseau d'espions et d'assassins, qu'il nomma le Zhentarim. Il venait juste de se déclarer Grand Seigneur de Château-Zhentil et ne faisait pas confiance à ses homologues zhentils ou zhentilars. Voilà bien un point sur lequel je suis d'accord avec lui. Il y a un proverbe à Mulmastre qui dit "La peur et la loyauté sont un seul mot". Les Capes Rouges en connaissent aussi un peu à ce sujet. Il fut un temps quand je -"

Je fus pris d'un accès de toux et Elminster s'interrompit pour me fixer avec irritation.

"J'étais en train de dire", continua le mage avec condescendance, "que je vis toute une patrouille de Zhentilars changer de camp dès que leur commandant zhentarim fut tué. Bien mal leur en prit car, quand cette nouvelle arriva aux oreilles du Zhentarim, tous les membres de la patrouille furent pourchassés et tués pour l'exemple."

"Aussi longtemps que Manshoon restera fort, les Zhentarims lui seront loyaux, ou du moins la plupart d'entre eux. Comme tous les Zhentils, ils sont ambitieux et complotent les uns contre les autres autant qu'ils le font avec le reste du monde. Il y a toujours au moins une conspiration qui couve contre Manshoon, mais je ne pense pas qu'un de ses subalternes réussisse à le faire tomber. Il est connu pour disparaître pendant un certain temps - voilà pourquoi, j'ai même répandu des rumeurs de sa mort juste pour ennuyer ses alliés et ses ennemis."

"L'autre chose qui différencie le Zhentarim du Zhentilar est son but. Les Zhentilars sont des soldats et des mages, avides de conquérir un empire pour Château-Zhentil. Les Zhentarims sont plus subtils. Ils savent que le Cormyr, la Sembie et les autres s'allieront pour combattre la menace des soldats zhentilars. Ils se souviennent de la dernière fois où Château-Zhentil a essayé.

"L'objectif du Zhentarim est de contrôler le commerce de tous les Vaux et au-delà. À cette fin, il œuvre dans l'ombre. Il est difficile pour les Dragons Pourpres d'écraser un ennemi qui n'entre pas ouvertement en campagne contre eux. Le Zhentarim corrompt les officiels, terrorise les caravanes et charme les marchands en fixant les prix qu'il veut.".

Je posai mon verre et fis un geste vers les affiches. "Cependant, quelques espions et intrigants semblent difficilement valoir une réponse aussi sévère."

Elminster soupira, vida son verre et se leva pour partir. "Telle est l'astuce du Réseau Noir. Vous souvenez-vous quand le prix du blé a bondi, il y a un an ?" Il n'attendait pas de réponse de ma part. "Maintenant, pourquoi cela s'est-il produit ? Peut-être parce qu'un mois plus tôt, des troupes sembiennes s'étaient avancées sur une série de forteresses zhentarims - jusqu'à ce que le prix du blé augmente et que le coût pour nourrir tous ces soldats et ces chevaux fut plus ce que les Sembiens voulaient risquer dans l'aventure.

"Et si jeune homme, tous les biens étaient contrôlés par le Réseau Noir ?", ajouta Elminster avec une dernière pichenette, alors qu'il préparait son sort pour partir. "C'est pourquoi le bon peuple des Vaux craint le Zhentarim."

Utiliser Château-Zhentil

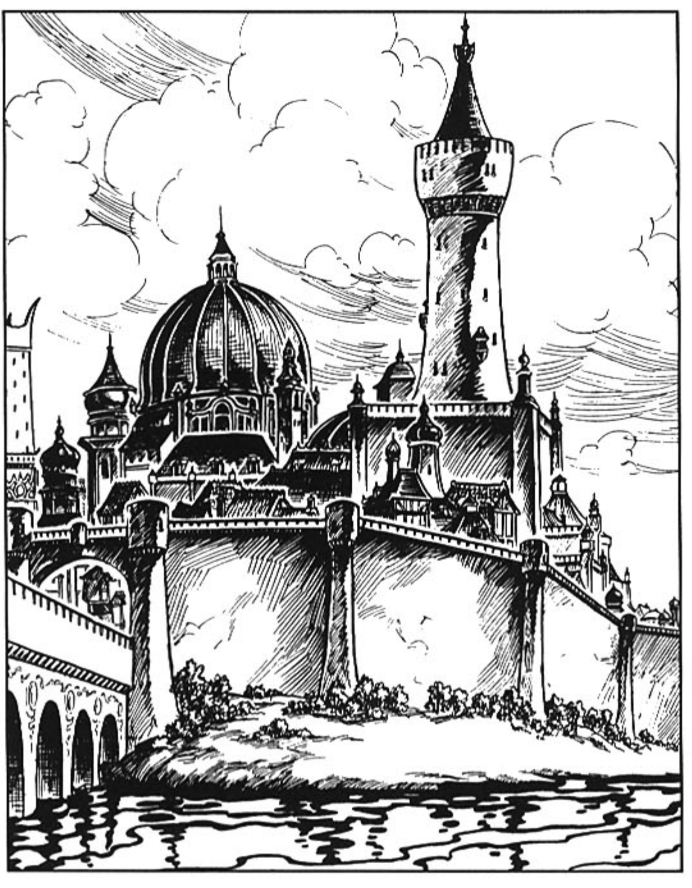
Sachez que Château-Zhentil est un acteur majeur dans les intrigues et les guerres des terres septentrionales des Vaux. Beaucoup de choses ont été cachées à ce sujet et peu ont été expliquées. Cette boîte raconte la véritable histoire de Château-Zhentil : son histoire, ses gens, ses endroits, ses ambitions, ses merveilles et ses terreurs. Mais les informations présentées ne se cantonnent pas à Château-Zhentil ; ce serait seulement donner une image partielle de la menace septentrionale. Cette boîte décrit aussi le Zhentarim, le nébuleux Réseau Noir et ses efforts pour ébranler et dominer les contrées des Royaumes. Bien que les Zhentils et le Zhentarim ne constituent pas un tout, leurs chemins sont si entremêlés qu'il est impossible de parler de l'un et pas de l'autre.

Cependant, il serait hardi de croire que le but et l'ambition des Zhentils peuvent être contenue, figée à un moment particulier. Du manœuvre au seigneur, les gens de Château-Zhentil sont peu fiables et intrigants. Contrecarrés dans une direction, ils rejettent artistiquement la faute, nient les intentions et redéfinissent leurs ambitions. Ceci est vrai à la fois dans leurs complots et dans la vie quotidienne. Château-Zhentil croît sans planification urbaine puisque que les marchands, les aubergistes et les artisans construisent en fonction de leurs besoins. Les complots du Zhentarim à la Forteresse Noire ne sont pas les complots du Zhentarim à Yulash.

Ainsi, cette boîte n'essaie pas de rendre compte de chaque rue de Château-Zhentil ou de chaque Zhentarim du Réseau Noir. Son contenu est comme une photographie, qui peut être claire et compréhensible quand elle est vue dans son ensemble, mais où tout n'est pas parfait avec la juste mise au point. Des zones spécifiques de Château-Zhentil sont décrites en détail ; des objectifs précis sont soigneusement présentés ; des aventures particulières sont fournies. Davantage de choses sont laissées au MD pour être complétées et développées.





Château-Zhentil avant 1368 CV, vu de l'autre côté du Tesh.

Cette boîte se compose de trois livrets. Celui-ci, le *Livre de Campagne*, est l'ouvrage de référence sur Château-Zhentil. Il contient le contexte historique, les descriptions du pays et la ville, les commerces, les temples, les trésors, les sorts et les PNJ. Le deuxième livret, le *Livre des Aventures*, propose trois aventures qui emmènent les PJ dans Château-Zhentil ou qui les opposent aux conspirations du Zhentarim, ailleurs dans les Royaumes.

Le troisième livret présente de nouveaux monstres. Quelques-uns sont l'œuvre des mages zhentils ; d'autres sont les féroces alliés des Zhentils dans leurs plans de contrôle du nord. D'autres encore sont les produits des divinités ou les conséquences d'avoir eu affaire à elles. Château-Zhentil a eu des relations tumultueuses avec les Puissances de Féerune, et les cicatrices qui le balafre en sont la preuve.

En plus de ces trois livrets, la boîte contient trois cartes : un plan de Château-Zhentil, une carte du monde qui l'environne et le plan de deux lieux spécifiques sous contrôle zhentarim. Huit fiches cartonnées fournissent tous les renseignements utiles au MD, tels les tables de rencontres, les sceaux et les lieux intéressants.

Pré ou post-purge

Comme cela a été dit précédemment, les interactions de Château-Zhentil avec les Puissances des Royaumes ont été extraordinairement tumultueuses. Trois époques de mémoire récente ont vu les temples majeurs de la cité fondre, être saccagés ou détruits. Au cours de la troisième, décrite dans le roman *Le Prince des Mensonges*, rien de la ville ne fut épargné. La destruction qui a suivi le déclin du dieu fou Cyric fut si grande que Château-Zhentil n'était plus une ville. Avec ses murs et ses portes effondrés, ses maisons démolies, la majeure partie de Château-Zhentil était en fait une ruine fumante envahie d'orques, de géants du froid et d'autres choses plus immondes encore.

Mais cela peut ne pas se passer ainsi. Les MD ne sont pas obligés d'utiliser Château-Zhentil détruit s'ils le veulent pas. Deux Château-Zhentil sont présentés ici - la ville au sommet de sa puissance, après le Temps des Conflits, et la ville après la chute de Cyric. Choisissez le Château-Zhentil que vous préférez. L'un est une cité vivante, un formidable nid d'intrigues et de d'infamies, le cœur de millier de complots pour conquérir les Royaumes. L'autre est une ruine dangereuse, que l'on dit être pleine de magie sinistre, de trésors volés et d'horreurs qui rôdent. La première situation est bien adaptée à ceux qui aiment les campagnes d'interprétation, d'intelligence et d'intrigues sur intrigues. La seconde est parfaite pour ceux qui aiment explorer les ruines qui, dans ce cas, sont loin d'être oubliées ou abandonnées. La guerre continue dans les rues jonchées de débris de Château-Zhentil.

Le choix du Château-Zhentil n'est même pas limité à l'un ou à l'autre. Les MD entreprenants peuvent commencer leur campagne avec le Château-Zhentil qui existait après le Temps des Conflits et la jouer pendant et après les événements décrits dans *Le Prince des Mensonges*. Une analyse des événements historiques - attendus qu'ils affectent Château-Zhentil et le reste des Royaumes - est fourni dans ce livre à l'usage exclusif des MD.







L'Histoire de Château-Zhentil

Voici l'historique qui nous a aimablement été transmis par le grand mage Elminster, tel qu'il a été consigné par l'un de ses scribes les plus assidus, Ed Greenwood. Certains morceaux choisis ont déjà été publiés dans le fanzine POLYHEDRON.



Château-Zhentil fut la première cité humaine construite sur la côte nord de la Mer de Lune, et elle est devenue la plus riche et la plus puissante colonie de la région, rivalisant avec le Suzail et les cités de Sembie. On l'a parfois appelé Castel de la Porte de Thar, car il se trouve entre les Contrées du Mitan orientales, au sud, et Thar. Le métal extrait des mines de la Mer de Lune Septentrionale y était travaillé pour donner des produits finis, vendus dans toute la région de la Mer de Lune, faisant de Château-Zhentil un lieu de fortune durant toute son histoire. Lors des premières années, la cité attira le commerce des nains de la Maison de Fer, qui expédiaient le métal dans la Vallée du Tesh, depuis les mines de Thétyamar. D'autres colonies humaines, à l'Est (comprenant Phlan, Melvonte et Thentie) durent combattre les ogres qui dirigeaient Thar et ne prospérèrent pas aussi rapidement.

Il y a sept siècles, Château-Zhentil était un campement de mineurs et de marchands, sur la rive nord de l'embouchure du Tesh. La cité ne comptait pas de gouverneur, pas plus qu'elle n'avait d'habitants permanents. Les maîtres de caravanes rivales imposaient la loi du plus fort via les épées des hommes qu'ils commandaient, et ils trouvaient souvent la mort sous les crocs et les lames des ogres, orques, trolls et autres créatures effroyables qui lançaient des assauts nocturnes sur les campements non-fortifiés, à la recherche de proies faciles. Et tout serait resté ainsi si la cupidité n'avait pas eu d'ambitions dominatrices.



Les pères fondateurs

Un siècle après les premiers écrits sur le campement marchand qui allait devenir Château-Zhentil, un armateur astucieux de Chancelmorne décida de bâtir des quais dignes de ce nom, ainsi qu'un entrepôt avec des murs de pierre. Ce fut une entreprise majeure, car les bâtiments allaient être situés très loin des contrées civilisées. Sachant que cet investissement nécessitait une protection, l'armateur éleva également une digue de terre autour de la jeune installation. Cet homme, Orléphar Flostren, fit preuve de perspicacité en prévoyant que sa forteresse serait attaquée par des bandits et des rivaux sans scrupule (ainsi que par les orques et les ogres qui infestaient la région) et en comprenant que la réussite ne viendrait qu'avec le commerce. Il engagea des mercenaires non seulement pour protéger les ouvriers qui construisaient l'endroit (que l'on baptisa ensuite le Fort Flostren), mais aussi pour défendre les murs, patrouiller dans les rues et les contrées voisines. Des lanternes de veille furent installées à l'est et au nord de la colonie.

Les préparatifs de Flostren étaient à la fois sages et nécessaires. Le fort survécut à plusieurs grosses attaques gobelinoïdes, prouvant sa valeur dès la première saison. Au printemps suivant, une douzaine de marchands sembiens, un peu étonnés que la Folie Flostren (c'était aussi un de ses autres noms) ait réellement tenu, proposèrent 240 000 pièces d'or à Flostren (une énorme somme pour la Mer Intérieure septentrionale de l'époque) pour les droits d'exploitation du site et des environs. Flostren accepta, bien qu'il n'eût aucun droit légal sur ces terres. Il mourut riche et heureux, de mort naturelle, quelques vingt-sept hivers plus tard, cachant le gros de sa fortune quelque part en Sembie. Si les légendes locales disent vrai, son trésor n'a jamais été découvert.

Les marchands sembiens mirent en place un programme de construction énergique (douze marchands auraient difficilement pu installer leurs affaires dans le petit Fort de Flostren). Pour financer cette expansion et amortir les coûts de leurs investissements, ils bâtirent plus qu'il n'était besoin et louèrent avec baux les droits d'exploitation des emplacements et des quais restants à tous







les marchands intéressés. Et il y en avait *beaucoup*, grâce aux récits parlant de nains crédules et aux histoires racontant les récentes découvertes de trésors de dragons dans les montagnes avoisinantes. Devenus très populaires, ces récits qui voyageaient sur les routes par l'entremise des troubadours ont sans doute amené plus d'or sembien que les découvertes en question. Néanmoins, des marchands venus de presque toutes les cités du littoral de la Mer des Étoiles Déchues ouvrirent leurs bourses pour commercer à Fort Flostren.

La colonie fit bientôt bâtir un gigantesque mur d'enceinte circulaire, doté de nombreuses tours, grâce à l'argent des nouveaux marchands. Un château, grand mais simple, fut érigé dans le quartier nord-ouest pour y loger une garnison de défense. Eléphstron, le plus astucieux des douze marchands fondateurs, y déménagea aussitôt et se proclama "Seigneur du Château". Ceci ne convint pas aux autres. Mais Eléphstron possédait l'adresse d'un politicien. Lorsque ses partenaires l'affrontèrent, il suggéra calmement qu'ils pourraient tous prendre le titre de Seigneurs de la Cité, tout en se réservant habilement celui de Seigneur du Château. Il souligna qu'en tant que seigneurs ils pourraient écrire les lois, définir les impôts et structurer une police qui les servirait. En un coup, il avait apaisé ses partenaires, et les avait même unis en un gouvernement absolu de la cité : le tout sous ses conseils bienveillants.

Tous les emplacements à l'intérieur de l'enceinte furent vendus ou loués dès la première saison. Au fil du temps, les bâtiments se multiplièrent de façon notable car Eléphstron et ses partenaires savaient où agrandir la cité et de quelle façon. Les patrouilles avaient reçu des ordres stricts pour empêcher la construction de bâtiments sur les terres entourant le mur d'enceinte et pour démolir les campements qui y restaient plus de six nuits, par la force si besoin était. Tandis que la colonie grandissait, il y eut plusieurs mauvaises escarmouches entre les forces des seigneurs et les petits marchands. Pour les seigneurs, agrandir un entrepôt en le faisant traverser une rue pour y enfermer un concurrent (et d'autres tactiques de ce genre) ne nuisait pas à l'esprit des affaires. Même si les commerçants étaient irrités qu'on leur dicte la façon de tenir leurs établissements, c'étaient les seigneurs qui faisaient les lois.

La venue de Zhentar

L'escalade des accrochages entre marchands et les attaques grandissantes de monstres sur les routes voisines empruntées par les caravanes (voire contre les murs de la cité), ajoutées aux rumeurs parlant d'une vaste horde d'orques qui se rassemblait derrière Thar convainquirent Eléphstron que Fort Flostren avait besoin d'une magie puissante pour se défendre. Déçu par les mages qu'il avait dénichés parmi les bandes d'aventuriers hétéroclites de la région, le Seigneur du Château partit vers le sud à la recherche d'un maître de l'Art. Eléphstron était convaincu que d'autres viendraient pour apprendre auprès d'un tel magicien, ce qui renforcerait les défenses de la ville.

Dans le lointain Port-Ponant, Eléphstron rencontra un mage, un certain Zhentar, qui l'impressionna et qui fut intéressé par son offre. Zhentar fut cependant ferme sur un point : qu'il devienne un seigneur au même titre que n'importe lequel des Douze. Pour influencer la décision en ce sens, Zhentar proposa que les seigneurs se regroupent lors d'un conseil formel, augmentant ainsi leur position légitime de souverains de Fort Flostren. Les Douze acceptèrent sa proposition, non sans quelques appréhensions.

Nul ne sait où Zhentar est né et où il s'est entraîné à l'art de la magie. Certaines rumeurs disent qu'il est originaire de Halruaa, la contrée des magiciens ; d'autres qu'il s'agit du dernier mage en vie de l'antique Narfelle. La vérité, s'il y en a une, est bien enfouie dans le passé. Ce qui est certain, c'est qu'après son arrivée au Fort Flostren, pas moins de six des seigneurs moururent dans des circonstances mystérieuses. Curieusement, leurs successeurs semblaient tous, de façon opportune, connaître Zhentar. Excepté un très riche marchand sembien et un sinistre guerrier-prêtre du nom de Brest, tous étaient également des magiciens. La période qui a aussitôt suivi la venue de Zhentar est passée dans la légende zhentile sous le nom de Nettoyage du Conseil. Depuis, elle a souvent été citée en exemple par les nouvelles puissances de la cité comme le meilleur moyen de se débarrasser de ses ennemis.

Au bout d'une année, le Bief du Dragon fit répandre la rumeur qu'il existait un nouveau temple de Baine dans la région de la Mer de Lune. Le guerrier-prêtre Brest de Fort Flostren en était le prêtre. Cette nouvelle choqua même les marchands durs à cuire du fort. Baine et ses suivants étaient synonymes de mauvaises affaires : le conflit, le but poursuivi par Baine, étant incompatible avec le commerce. Brusqué par les autres seigneurs, Eléphstron défia Zhentar. En réponse, le mage se moqua du Seigneur du Château. Le temple bainite n'était pas une erreur, mais faisait plutôt partie intégrante des plans du magicien ; et il n'y avait rien qu'Eléphstron ou les autres seigneurs puissent faire. Zhentar fit comprendre qu'une mort horrible attendrait les seigneurs qui s'opposeraient à lui.

Toutefois, le Seigneur du Château ne se laissa pas intimider aussi aisément. Eléphstron avait ses propres secrets : des armes magiques amassées tout au long de sa carrière de marchand. Bardé de ces dernières, il attaqua le dédaigneux Zhentar, et le tua, mais il périt également sous les derniers sorts du magicien mourant.

Pour honorer les morts

Les décès de Zhentar et d'Eléphstron portèrent un coup dur au petit Conseil des Seigneurs. Les cinq seigneurs qui restaient des douze originels détestaient les seigneurs magiciens que Zhentar avait choisis, et ces derniers le leur rendaient bien. Le Sombre Lieu Saint de Baine, le temple de






Brest, n'était aimé d'aucun, excepté de Brest et du Grand Insensible de Baine de Mulmastre (le Grand Insensible voyait en ce temple un moyen d'accroître son influence dans d'autres régions de la Mer de Lune). Seul Hamastarin, le marchand sembien qui s'était acheté une place au Conseil, restait neutre. Le Conseil était sur le point de connaître une nouvelle lutte intestine encore plus terrible que le Nettoyage.

C'est Hamastarin qui comprit le vrai danger que couraient les seigneurs. Au fil des ans, ils étaient devenus de moins en moins populaires au sein de la grande communauté des marchands de Fort Flostren. Ils avaient trop souvent promulgué des lois sévères ou utilisé des soldats pour empêcher qu'un nouvel arrivant ayant le vent en poupe ne conteste leur pouvoir. Désormais, tout signe de faiblesse au sein du Conseil ou de dissension parmi les seigneurs entraînerait probablement une émeute et une rébellion dans les rues de la cité, qui les détrôneraient tous.

Hamastarin savait que les mages de Zhentar, ces marionnettes siégeant au Conseil, étaient trop pauvres et trop inconnus dans la cité pour faire ouvertement fi de ceux qui restaient des Douze originels. Il décida donc de soutenir Jhoaz, le fils aîné d'Eléphstron. Ceci convint aux survivants des Douze, qui estimaient que Jhoaz était discipliné, et le choix du jeune homme comme Seigneur du Château fut entériné. En remplissant les places vacantes du Conseil, Hamastarin devenait la nouvelle clé, cette fois-ci faisant accepter un magicien qui n'était pourtant pas un allié du défunt Zhentar. De cette façon, il persuada les seigneurs-mages que l'équilibre avait été maintenu. À partir de cet instant, il n'exista plus de distinction entre Seigneur du Château et Seigneur de la cité. Ils étaient tous désormais seigneurs, et le Conseil des Seigneurs octroya de nouveaux titres à ceux qu'il souhaitait voir remplir de nouvelles fonctions, obtenir de nouveaux pouvoirs, bénéficier de généreux émoluments ou récompenser avec des traitements.

La paix fut ainsi préservée au sein du Conseil, mais le meurtre duel de Zhentar et d'Eléphstron demeurait un problème. Leur mort était le sujet de rumeurs, de conjectures et de plaintes ; pourtant, rares étaient ceux qui avaient une quelconque idée sur ce qui s'était réellement passé. Les seigneurs-mages choisis par Zhentar figuraient parmi ceux qui connaissaient la vérité. Ils inventèrent rapidement une histoire dans laquelle Zhentar avait été attaqué par un magicien maléfique, un assassin dépêché par les marchands jaloux issus du sud. Zhentar et le magicien périrent en se battant l'un contre l'autre, tandis que le pauvre Eléphstron subit le destin tragique de tant de spectateurs innocents.

Pour donner un accent de vérité à leur histoire, les seigneurs-mages et les prêtres bainites de Brest tissèrent une toile de sorts afin de bloquer, dévier et tromper quiconque tenterait d'apprendre, par la magie, la vérité sur ce drame. Certains disent que Baine, désireux de protéger son temple, ajouta ses pouvoirs à la tâche, protégeant les deux esprits défunts contre tout interrogatoire mortel. En échange de son aide, l'Église bainite reçut discrètement une généreuse

Zhentar et Eléphstron plongent vers leur destinée.






donation des seigneurs, grâce à laquelle elle améliora et agrandit le temple de Baine au cœur de Fort Flostren.

Ils avaient cependant réussi, l'histoire avait fonctionné, et les sorts qui furent dressés pour la protéger sont toujours efficaces de nos jours. La vérité n'est consignée que dans de rares grimoires de magiciens mangés aux mites ; des grimoires très probablement perdus dans les cryptes situées sous la cité. L'attaque de l'assassin est devenue une autre légende zhentile. Au fil des ans, la mort de Zhentar s'est transformée en un acte de traîtrise perpétré par des agents sembiens ou cormyriens. Le nom exact de l'assassin n'est pas important : la preuve que ceux du sud craignent et haïssent Château-Zhentil est tout ce qui compte. "Récompensé comme Zhentar" est devenu une vieille expression pour qualifier celui qui a été trahi.

Pour la petite histoire, Fort Flostren fut rebaptisé Château-Zhentil afin d'honorer le magicien qui périt en défendant la communauté. Le rôle d'Eléphstron fut minimisé de peur que les citoyens ne découvrent les raisons de sa rage. Au fil des années, "malchanceux comme Eléphstron" est devenu une insinuation dure que l'on utilise pour décrire n'importe quel fol insouciant qui se retrouve pris dans le feu croisé de complots mortels.

Le développement de la personnalité

L'émeute et la rébellion temporairement évitées, les seigneurs (même sans leurs chefs les plus capables) surent qu'il leur fallait exploiter l'énergie des gens. Comme une politique de croissance était ce qui convenait le mieux à ce besoin (et à leurs porte-monnaie), ils lancèrent un projet d'expansion massive de la cité. Parallèlement à cette poussée, la cité nouvellement rebaptisée Château-Zhentil développa sa propre personnalité.

On commença par relier la cité aux colonies qui se développaient sur le littoral sud de la Mer de Lune. C'était la première étape pour établir une route marchande par voie de terre jusqu'au Cormyr. Déjà, d'autres communautés de la Mer du Dragon avaient commencé à faire passer leurs marchandises par Montéloy, plutôt que par Château-Zhentil, afin d'atteindre Cormyr ou la Sembie. Depuis Montéloy, les biens étaient rapidement transportés le long de la côte, puis descendaient la Lis sur des barges. Montéloy avait également le soutien de la Cour Elfique qui souhaitait limiter les incursions humaines dans ses bois en encourageant le trafic fluvial et routier. Voyant qu'ils perdaient des affaires, les seigneurs décidèrent d'agir.

On construisit un grand pont pour traverser le Tesh et relier la cité aux routes menant au sud. Il fut fortifié à l'est, formant un mur extérieur pour le port bondé, mais grand, de Château-Zhentil. Ces fortifications abritaient une route et des bastions armés de catapultes pour repousser les vaisseaux hostiles. Un grand barrage en bois, fait d'énormes troncs reliés par des chaînes, fut accroché au parapet des fortifications du pont, afin de pouvoir facilement le mettre dans l'eau pour fermer le canal. Dans un esprit mercantile véritable, une flopée d'échoppes et de maisons, bâties par des commerçants qui espéraient être les premiers à amasser les biens transportés par les vaisseaux de passage, se développèrent le long du côté ouest du pont. L'extrémité sud de ce dernier était gardée par une énorme porte et une tour.

L'étape suivante fut d'agrandir de nouveau la cité. Comme les terres marécageuses rendaient impossible une expansion supplémentaire vers le sud, on bâtit un nouveau mur au-delà de celui qui existait déjà. Lorsqu'il fut achevé, quatre hivers plus tard, le mur circulaire intérieur fut détruit petit à petit, et les pierres noires furent utilisées pour construire les bâtiments dont on avait besoin au sein de la nouvelle enceinte.

La cité se développa en un centre commercial affairé, vivant du négoce croissant de minerai issu de la Mer du Dragon au nord et de la vente de biens et services à la population humaine qui s'épanouissait dans la région de la Mer de Lune et jusqu'à des lieux aussi éloignés que la Sembie. On fonda des temples pour Malar, Tempus, Tymora et Waukyne, mais le clergé de Baine installa rapidement sa domination sur la cité, agrandissant le Sombre Lieu Saint jusqu'à ce qu'il talonne l'Autel du Seigneur Noir de Mulmastre, en termes de taille et d'effectif. L'Église de Baine de Château-Zhentil chassa impitoyablement les prêtres qui essayaient de consacrer des lieux de culte pour Lathandre et Tyr.

Parallèlement à son expansion physique, le caractère de Château-Zhentil s'affirma. Ce ne fut pas toujours une cité mauvaise. En effet, jusque-là, le seul trait de caractère commun à tout son peuple était un esprit de compétition féroce. Les marchands étaient ici pour faire fortune et pour protéger leur cité. L'art, la beauté, le bien et le mal n'étaient que des considérations secondaires, passant après la fortune et la prospérité. Faezzryl Grandpas, un illustre voyageur de l'époque, a dit :

> *Château-Zhentil est l'un des coupe-gorge les plus commerciaux que je n'ai jamais visité. Au cours de ma décade là-bas, on m'a proposé au moins deux fois chaque marchandise, et chaque fois avec des imprécations à l'encontre du vendeur précédent et à un prix plus bas. On y trouve aussi une kyrielle de services, dont certains feraient rougir un roublard licencieux, pour peu qu'on ait de l'argent à y consacrer.*

Toutefois, l'obsession de l'argent engendre la cupidité, et la cupidité engendre bien d'autres maux. Lorsqu'un marchand ne pouvait plus baisser ses tarifs, il ripostait d'autres manières. L'argent pouvait offrir un jugement clément de la part du Conseil, un accident fort à propos, un voleur dans la nuit, ou bien une dague empoisonnée qui frappe dans l'ombre. Qui se plaindrait ? De ce point de vue, les seigneurs étaient aussi coupables que les autres. Leur seul souci était l'ordre public. Tant que les querelles des marchands ne provoqueraient pas une destruction massive, la loi n'intervenait pas.







Mais rapidement, la rumeur se répandit que Château-Zhentil était un lieu où tout le monde - humains, elfes, nains ou n'importe qui d'autre - pouvait trouver le genre de travail qui paie bien s'il ne posait pas de questions. Même ceux dont le seul talent se résumait à leur ardeur à utiliser leur lame pouvaient trouver un emploi à Château-Zhentil. Groupes d'aventuriers accourant d'autres cités, voleurs trop connus dans le sud et prêtres de dieux peu recommandables, tous s'installèrent dans la cité. Ils amenèrent avec eux non seulement leurs ambitions, mais aussi leurs valeurs morales.

Pour les mages, la situation était légèrement différente. Les querelles entre marchands nécessitaient que des magiciens les entretiennent, et les anciens alliés de Zhentar saisirent leur chance. Quelques sorts réussis et divers assassinats suspects démontrèrent rapidement que seuls les successeurs de Zhentar étaient autorisés à pratiquer la magie. Tous les autres magiciens de la cité décidèrent sagement de mettre leurs talents en veilleuse ou de quitter la ville.

Ainsi, tandis que les murs, les tours, les entrepôts et les quais de Château-Zhentil s'agrandissaient, il affirmait un caractère impitoyable, trompeur et paranoïaque. L'ambiance qui y régnait rattrapait rapidement la noirceur des murs qui l'entouraient.

La Plaie Nocturne

La noblesse avait survécu au premier grand désastre qu'était la mort de Zhentar et d'Eléphstron, et à la ruée d'entrepreneurs suite au développement ultérieur de la cité. Les enfants des seigneurs originels réclamèrent les sièges de leurs parents en guise d'héritage ; enfin, les enfants suffisamment mauvais ou impitoyables pour avoir survécu à leurs opposants. Château-Zhentil avait ses seigneurs et ses dames. Marchands, prêtres et magiciens, tous gouvernaient la cité au sein d'un Conseil malsain.

L'un après l'autre, les mages qui avaient été choisis par Zhentar vieillirent. À la différence des marchands, beaucoup n'avaient pas d'enfants, ayant rejeté les plaisirs du monde physique et les responsabilités familiales pour se lancer dans la poursuite de leur noire connaissance. Comme les politiciens impériaux, ils cooptèrent leurs successeurs parmi leurs pairs magiciens, sélectionnant ceux qu'ils estimaient loyaux et bardés d'horribles compétences. C'est de cette façon que s'est transmis le titre zhentilar : "les élus de Zhentar".

Après avoir pris leur retraite, ces anciens membres du Conseil, bien qu'âgés, n'ont pas disparu de la circulation. Ils ont poursuivi leurs noires études jusqu'à ce que, petit à petit, ils

Ceux Qui Errent la Nuit infestent Château-Zhentil, un soir encore.





se soient évanouis dans les cryptes grandissant sous la ville. Là, ils atteignirent leur objectif de lichéfaction et en furent étrangement satisfaits, assurés d'avoir gagné l'intimité et l'éternité pour continuer leurs expériences. Ne souhaitant pas être dérangés, ils se cachèrent avec soin, n'émergeant que rarement pour échanger des marchandises contre leurs fournitures magiques, ou pour s'emparer d'un corps (vivant ou mort) à des fins expérimentales. À la différence de la plupart des autres liches, ils travaillent ensemble, liés dans la mort-vie comme de leur vivant, par le côté visionnaire de Zhentar.

Malgré tout, même les liches subissent les outrages du temps et leur esprit mort-vivant se détériore inexorablement. La sombre vision de Zhentar et leur propre prudence se sont effilochées au fil des ans. Les anciens maîtres de la cité commencèrent à en hanter les rues la nuit. Ils espionnaient les successeurs qu'ils s'étaient choisis, tuaient les noctambules qui se promenaient et commettaient des crimes de plus en plus monstrueux à mesure que leurs recherches devenaient de plus en plus démentes.

C'était la période de la Plaie Nocturne. Chaque nuit, Château-Zhentil subissait le siège de la terreur. Les tavernes fermaient leurs portes, les auberges se transformaient en petites forteresses et seuls les plus dangereux ou les plus désespérés sortaient la nuit. La réputation de cité marchande redoutable, mais lucrative, de Château-Zhentil prit un accent plus lugubre dès que la rumeur de ce fléau nocturne s'est répandue vers le sud.

Protégés du mal par leurs propres magiciens, prêtres et guerriers compétents, les Seigneurs-Conseillers ignoraient Ceux Qui Errent la Nuit, nom que les citoyens effrayés de Château-Zhentil avaient donné aux liches. L'inaction du Conseil le rendit encore moins populaire aux yeux des citoyens terrorisés, mais dont le mécontentement grandissait. Ce n'est qu'après la mort opportune de quelques seigneurs marchands, que l'on attribua, bien entendu, à Ceux Qui Errent la Nuit et un déclin substantiel du trafic des caravanes, que le Conseil finit par réagir.

C'est ainsi que le Zhentilar grandit. La cité avait besoin d'une garde permanente, pas d'armées de gardes du corps privées. Pour protéger chacun de façon égale, elle avait besoin d'être libérée des factions de marchands (y compris des factions des seigneurs) et d'engager des spécialistes capables de s'occuper de la Plaie Nocturne. Quelle meilleure solution y avait-il que de développer le Zhentilar ? Les mages qui siégeaient depuis longtemps au Conseil, soutenus par les membres les plus récents (des prêtres et des magiciens adorateurs de Baine), poussèrent en ce sens. Les armées privées furent réduites à 100 gardes maximums. Les soldats de fortune, soudain sans emploi, qui avaient travaillé dans le passé pour telle ou telle maison marchande, furent enrôlés de force dans les rangs du Zhentilar. Dirigés par des magiciens du Zhentilar et des prêtres de Baine, les troupes du Zhentilar jurèrent fidélité à la volonté du Conseil, et à nul autre. Bien sûr, le Conseil contrôlait déjà fermement à ce moment là les magiciens du Zhentilar.

En vérité, bien entendu, le Zhentilar n'avait cure de la Plaie Nocturne, mais une démonstration de force visant à exterminer les liches était nécessaire pour garder le contrôle de la populace. Plusieurs batailles spectaculaires furent menées contre des silhouettes ressemblant à des liches, certaines étant sans nul doute mises en scène pour détruire de façon commode les entrepôts de seigneurs qui s'opposaient au Zhentilar. Ces combats rapportèrent beaucoup de destructions et de dégâts, mais aucune liche morte. Au lieu de cela, les mages et les prêtres du Zhentilar contraignirent, subornèrent ou forcèrent les seigneurs-liches à retourner dans leurs cryptes sous la cité. En réalité, une liche, le Seigneur-Terreur Vingril (quoique l'histoire zhentile le surnommât plus tard "Vingril l'Obstiné"), fut totalement anéantie lorsqu'elle tenta de rétrécir magiquement tout un bateau et son équipage. Sa destruction ne fut cependant pas causée par le Zhentilar, mais fut l'œuvre d'une bande d'aventuriers (le Cerf Doré) qui s'étaient fait enrôler pour protéger le vaisseau cormyrien des pirates melvontiens sur la Mer de Lune.

Dans la cité, on redoute encore ces vagabonds nocturnes. Pourtant, la plupart ont probablement été détruits, sont devenus complètement fous (et trop préoccupés à errer), ont atteint la demi-lichéfaction ou ont subi tant de dégâts physiques qu'ils en sont devenus immobiles. La légende zhentile affirme que Ceux Qui Errent la Nuit sont enfermés dans les murs de certaines cryptes secrètes par des sorts du Zhentilar. Ils seront libérés lorsque les seigneurs du Zhentilar ne gouverneront plus la ville. C'est certain, l'appât de leurs fabuleux laboratoires cachés a attiré un flot régulier d'explorateurs dans les cryptes souterraines. Il en est sorti beaucoup moins qu'il n'en est entré, mais il est difficile de dire ce qu'ont trouvé ceux qui ne sont jamais revenus. Pour faciliter l'exploration des cryptes, les marchés modernes de Château-Zhentil font un commerce florissant de cartes "vraies et précises" du monde souterrain de la ville. Les acheteurs intéressés doivent marchander dur et se méfier des contrefaçons. Le Réseau Noir adore utiliser de fausses cartes pour attirer les étrangers trouble-fête et provoquer leur perte.

La guerre et le commerce

La Plaie Nocturne n'était qu'un prétexte pour renforcer le Zhentilar. En fait, certains pensent que c'est le Zhentilar qui en est à l'origine. Dans Château-Zhentil, le gros de la communauté commerçante était mal à l'aise et manifestait un mécontentement mou, mais régulier. De plus, Thar tomba aux mains d'humains établis en grande partie dans d'autres cités. Dès que les seigneurs virent leurs rivaux et ennemis potentiels devenir de plus en plus nombreux, ils renforcèrent en masse les rangs du Zhentilar. Des casernes et des portes de fer bien placées furent construites pour bloquer les rues principales (ostensiblement pour se défendre d'une invasion), ce qui rétablit le calme parmi la foule.

Bien entendu, il faut occuper les soldats (outre mettre brutalement fin à l'agitation des citoyens), pour qu'ils ne deviennent pas






une menace pour leurs employeurs. Une fois l'ordre rétabli, les seigneurs, toujours à l'affût d'une mutinerie, envoyèrent une bonne partie de leur nouvelle armée se battre contre le port en pleine croissance de Phlan. Pendant que certaines troupes restaient en ville, le Zhentilar créa les *naug-orls* (les vers démons), pour faire filer droit la population. Série d'espions, d'assassins, de voleurs et de voyous, les naug-orls constituaient la police secrète des seigneurs. Ils tuaient, enlevaient, dérobaient, montaient des coups et arrêtaient quiconque était assez fou pour se plaindre ouvertement. N'ayant de compte à rendre qu'à une mystérieuse figure connue sous le nom de Doigts Nocturnes, les naug-orls maintinrent l'ordre via la peur et la paranoïa, deux phénomènes psychologiques que les citoyens ne connaissaient déjà que trop bien.

Pendant ce temps, la campagne de l'armée du Zhentilar contre Phlan infligea plusieurs défaites sévères aux Phlainites. Ce n'est que grâce à la puissance grandissante des Vaux, et particulièrement à la création de Valombre, que Phlan fut sauvée d'une conquête totale. Trop étendu, Château-Zhentil proposa une alliance à Phlan et Melvonte (l'Alliance Tripartite), que ces cités affaiblies par la guerre ne pouvaient pas refuser.

Le scénario continua pendant des décennies. Les troupes du Zhentilar s'accrochaient avec les milices des contrées voisines, les forçant à faire des concessions là où elles le pouvaient. Yûlash fut occupée et condamnée à accorder à Château-Zhentil des privilèges commerciaux exclusifs. Montéloy, plus éloignée et soutenue par les elfes, résista aux exigences zhentiles.

La marine de Château-Zhentil, qui grandissait rapidement, venait juste de déclencher la première des guerres contre Mulmastre, pour assurer la suprématie navale de Château-Zhentil sur la Mer de Lune lorsque le désastre s'abattit sur cette région. Les dragons fondirent en un raid massif pour piller et détruire toutes les cités humaines de la Mer de Lune. Ils mirent le feu ou pervertir à l'aide de sorts ce qu'ils ne détruisirent pas. Ils festoyèrent tout leur comptant d'humains et de bétail. Des toits et des remparts de la cité, les mages du Zhentilar repoussèrent l'attaque des dragons avec des sorts, mais trop tard : le château originel au cœur des murs était déjà réduit à un tas de ruines ; avec de nombreux seigneurs couards, et leurs familles, encore dedans. Une fois de plus, les Seigneurs-Conseillers se retrouvaient diminués en nombre, et une fois de plus, ils furent remplacés par encore plus de magiciens et de prêtres. Désormais, seules trois des douze familles des seigneurs marchands originels occupaient encore des postes de pouvoir.

Les choses restèrent ainsi pendant plus d'un siècle. Le Zhentilar, dirigé par le Conseil des Seigneurs de Château-Zhentil, continuaient leur guerre d'escarmouches contre les contrées voisines. Les caravanes zhentiles se frayaient agressivement un chemin au milieu de territoires dangereux, afin de mettre en place des routes commerciales et de conclure des accords avec des régions lointaines. Dès que c'était possible, les caravanes et le Zhentilar travaillaient de concert. Dans les villes éloignées, les demeures des marchands zhentils servaient de bases commodes pour les (soi-disant) gardes des caravanes. L'expression "Une affaire menée à la zhentile" devint une expression idiomatique commune pour les affaires scellées sous la menace (parfois discrète) des armes.

Les Princes-Seigneurs

Au siècle dernier, Harlshoon, un guerrier de renom, devint premier seigneur de Château-Zhentil. (Par tradition, le premier seigneur de Château-Zhentil était une sorte de président du Conseil des Seigneurs.) C'était un fait inhabituel car Harlshoon n'était ni marchand ni prêtre ni mage, mais commandant des troupes du Zhentilar. Certains considérèrent son ascension comme un signe de mauvais augure annonçant la puissance grandissante des militaires. Ce ne fut donc pas une surprise que son principal rival parmi les seigneurs de la cité soit Calkontor, un mage talentueux, car les mages du Zhentilar s'irritaient à l'idée de voir leurs collègues manieurs d'épées atteindre de telles hauteurs.

Les fils d'Harlshoon, Asmuth et Manshoon, étaient deux roués impitoyables, dépravés et fanfarons, qui terrorisaient le bas peuple avec leurs blagues cruelles et leurs fêtes bruyantes et destructrices. Leur principal ami et compagnon s'appelait Chess, c'était fils de Calkontor. Comme le voulait la coutume des nobles zhentils, Harlshoon et Calkontor envoyèrent leurs fils (qu'on appelait les Princes-Seigneurs, titre zhentil pour les héritiers d'un seigneur qui ne sont pas encore au pouvoir) à l'aventure de par le monde, armés d'épées et d'or, pour qu'ils étudient et fassent leurs preuves. Chacun fut chargé d'une mission, qui amènerait encore plus d'argent aux portes de Château-Zhentil et prouverait sa valeur en tant que futur seigneur. Même lorsque les trois jeunes hommes se mirent en route, ni leurs pères ni eux-mêmes ne firent confiance à l'amitié, mais une telle paranoïa était chose normale pour les descendants des sombres murs de Château-Zhentil. Tous savaient que le plus fort survivrait à n'importe quelle traîtrise, si on devait en arriver là. Ainsi, les faibles seraient éliminés.

Tandis qu'Harlshoon espérait que cette épreuve aguerrirait ses fils, Calkontor avait d'autres raisons d'encourager le départ des trois. Une fois ses fils partis, le pouvoir d'Harlshoon fut très légèrement amoindri. Trois mois après leur départ, Calkontor empoisonna Harlshoon, puis se moqua du seigneur qui se mourrait. Cela provoqua sa perte : Harlshoon, dominant son corps faiblissant, réussit à l'assommer avec une chaise. Puis il défenestra le perfide mage par la grande fenêtre de la tour et le regarda s'écraser sur les lointains pavés. Cet effort ne le sauva pas, mais il eut la satisfaction de voir mourir son assassin avant lui.

Après la mort des deux seigneurs, le mage Theilon Mantevert et le prêtre Ulsan Servebaine, deux hommes puissants de Château-Zhentil, prirent les places vacantes. De ce fait, ils commirent une usurpation au détriment des princes-seigneurs qui, selon la tradition, devaient recevoir ces titres. Comme






leurs prédécesseurs Zhentar et Eléphstron, Harlshoon et Calkontor périrent ensemble, et une fois encore, leurs morts dues à la perfidie et à une ambition dévorante furent dissimulées derrière des mensonges sur des attaques d'assassins étrangers, cette fois-ci originaires de Montéloy ou de Mulmastre.

Loin de là, les princes-seigneurs qui voyageaient tombèrent sur un tumulus dont leur connaissance des légendes leur dit qu'il renfermait, entre autres choses, une épée magique d'un grand pouvoir. Malheureusement pour eux, trois Ménestrels passaient la nuit à l'intérieur du tombeau. Elles aussi étaient à la recherche de l'épée. Elles avaient prévu de s'en emparer en respectant un certain protocole, de façon à ne pas souiller le tumulus. Durant la bataille qui s'ensuivit, Asmuth devint aveugle, et la main droit de Manshoon vola dans les airs lorsqu'il s'empara avec hâte de l'épée. Seul le Prince-Seigneur Chess en sortit indemne, et ce fut lui qui traîna ses compagnons vers un lieu sûr, en pleine nuit.

Victorieuses, les Ménestrels prièrent pour demander la permission d'emporter la lame. Animée par l'esprit de son porteur d'une seconde, l'épée vola autour d'elles, clignotant dans le tombeau de plus en plus rapidement. Craignant qu'elle tue les Ménestrels, puis se débarrasse de tous les princes-seigneurs, Chess se dépêcha d'aider ses camarades blessés à sortir du tombeau.

Asmuth était devenu inoffensif et dut être posé sur sa monture. Manshoon était manchot et ne pouvait plus tenir une épée. Fuyant la bataille, Chess, Asmuth et Manshoon errèrent jusqu'à ce qu'une nuit, ils tombent sur le campement d'un groupe d'aventuriers, pour la plupart endormis. Les trois Zhentils vainquirent la garde et massacrèrent le malheureux groupe. Parmi l'équipement, Manshoon trouva une baguette magique et un livre de sorts. Il échangea rapidement la baguette contre la magie qui lui permit de régénérer sa main, mais il garda secret le livre de sorts. Il était résolu à apprendre la magie, ayant vu sa puissance à l'œuvre dans le tombeau. Manshoon commença alors secrètement sa carrière de mage.

Après quelques aventures plus dangereuses et criminelles, le trio entama le long voyage du retour. C'est dans une auberge des Vaux, encore loin de la Mer de Lune, qu'ils apprirent la mort de leurs pères. Les faits avaient été dissimulés sous les mensonges zhentils, les démentis cormyriens et les spéculations qui allaient bon train, mais Manshoon se souciait peu de la vérité derrière les mots. Son père était mort, et pire encore, la place au Conseil qui lui revenait de droit avait été usurpée par un autre.

Manshoon fomenta rapidement un plan. Il ne lui fallut pas longtemps pour convaincre son compagnon de voyage, Chess, que Theilon et Ulsan étaient derrière la mort de leurs pères, et que les princes-seigneurs eux-mêmes seraient les prochaines cibles des usurpateurs. Ils acceptèrent de s'allier. Quant à Asmuth, Manshoon se résolut à s'en débarrasser avant d'atteindre Château-Zhentil. Il aurait été délicat que deux princes-seigneurs briguent le même siège au Conseil. Asmuth étant aveugle, son frère n'eut aucun mal à provoquer sa chute fatale depuis un pont étroit dans les profondeurs brumeuses d'une gorge rocailleuse.

D'autres événements s'étaient passés en l'absence des princes-seigneurs. Les Magiciens Masqués d'Ankhalus (une confrérie de mages mauvais qui demeuraient dans un petit fort de Thar) avaient attaqué plusieurs postes avancés du Zhentilar, menaçant la frontière phlainite. Pour occuper le remuant Zhentilar (et le distraire de la récente usurpation de pouvoir au Conseil), Theilon Mantevert mena l'armée dans une attaque vengeresse.

La Bataille des Masques se déroula dans la plaine de Thar. Tandis que les troupes du Zhentilar tranchaient dans des vagues d'orques et d'ogres alliés aux Magiciens Masqués, les mages des deux camps conjuraient des sorts secrets conçus uniquement pour cet affrontement. On dit qu'une bête grondant férocement sortit du camp des Magiciens Masqués, enfermée dans un tourbillon noir, qu'elle déchira les lignes ennemies en allant droit sur les feux de camp des mages du Zhentilar, tout en crachant des éclairs sur les commandants-sorciers. Pendant ce temps, les magiciens du Zhentilar firent bouillonner un fleuve de lave en fusion qui s'écoula vers et par-dessus la tour de leurs ennemis masqués. Au crépuscule, les chefs des deux camps étaient morts, détruits par la magie que leurs ennemis avaient libérée. Se retrouvant brusquement sans maîtres, les humanoïdes abandonnèrent le combat, laissant au Zhentilar meurtri le contrôle du champ de bataille. La Citadelle Ankhalus fut réduite en un tas de ruines à demi fumant, et à Château-Zhentil, le seigneur Ulsan se retrouva seul au pouvoir, les autres seigneurs étant totalement terrifiés par sa cruauté froide et dépravée, et par la puissance du clergé qu'il contrôlait.

Lorsque Chess et Manshoon furent de retour à Château-Zhentil, des prêtres aux ordres d'Ulsan tentèrent rapidement de les assassiner. Des plans imperturbables face à de tels imprévus, la magie débutante de Manshoon et une bonne dose de chance les sauvèrent ; mais cela ne sauva pas, en revanche, ni l'hôtel particulier du Seigneur Vyalshar, où Manshoon était censé résider, ni le Bouge de l'Homme Injurié, mitoyen. L'explosion qui rasa les deux bâtiments fut décrite par les voisins comme une "boule de feu magnifiquement silencieuse".

L'explosion parut pousser la chance de Manshoon jusqu'à ses limites. Au bout de quelques jours, Chess le trahit pour le camp d'Ulsan en échange du siège de Theilon au Conseil. Prétendant toujours lui être loyal, Chess s'arrangea pour rencontrer Manshoon et l'attirer ainsi dans un piège où l'attendaient des assassins payés par Ulsan. Le futur de Manshoon semblait très court et très sanglant.

Un excès de confiance en soi est une chose terrible, qu'Ulsan comprit très tôt. Sans s'en rendre compte, il avait été la victime d'un double jeu classique : "une affaire zhentile" (une autre expression des Vaux). Chess avait simulé sa trahison et suivait le plan de Manshoon. Ce dernier attaqua Ulsan avec l'aide d'un ami d'enfance, Fzoul Chembryl, l'un des propres prêtres subalternes de Servebaine, qui avait l'ambition de gravir les rangs du clergé et qui était mécontent des principes suivis par les chefs actuels de l'Église. Pendant que les assassins engagés par Ulsan se faisaient tuer dans un piège, Manshoon, Fzoul et Chess préparaient le



second. Abasourdi par leur trahison, Ulsan fut aisément tué. Ensuite Manshoon et Chess prirent le titre de Seigneur de Château-Zhentil et soutinrent l'ascension de Fzoul dans les rangs du clergé de Baine, ainsi que la formation d'une branche dissidente au sein de l'Église bainite de Château-Zhentil.

Manshoon, Maître du Zhentarim

Soucieux de protéger sa position exposée au pinacle du pouvoir de Château-Zhentil, Manshoon mit rapidement sur pied une organisation secrète, le Zhentarim, qui le soutiendrait lui, sa manière de gouverner Château-Zhentil et ses ambitions sur le reste des Royaumes. Fzoul fut une des premières recrues, car il voyait en cette organisation un moyen de s'emparer de la tête de son clergé. Sous son influence, de nombreux prêtres mineurs de Baine rejoignirent le réseau contre la volonté de la hiérarchie de l'ancien clergé, brisant secrètement le lien avec ce qu'ils considéraient comme des doctrines dépassées du chef orthodoxe de la religion bainite, le Grand Insensible de Baine de Mulmastre. L'influence de Fzoul parmi les prêtres de Baine grandit lorsque Manshoon lui apporta son soutien à son compagnon conspirateur. Finalement, soutenu par la force grandissante du réseau de Manshoon, Fzoul s'empara de l'organisation cléricale de Château-Zhentil, donnant au temple le nom d'Autel Noir, défiant ouvertement l'autorité du Grand Insensible, dont le siège à Mulmastre portait le nom d'Autel du Seigneur Noir.

Manshoon ne compta pas uniquement sur les prêtres bainites, pas plus qu'il ne leur faisait vraiment confiance. Ils étaient d'abord loyaux envers Baine, pas envers lui. Il ne faisait pas non plus totalement confiance aux nombreux magiciens zhentils qui avaient rejoint sa cabale ; il estimait que leur ambition était aussi grande que la sienne. De sang-froid, il dressa les magiciens les uns contre les autres et trouva moult moyens d'utiliser leur savoir et leurs objets pour faire progresser ses recherches. Grâce à ses études et en sondant les profondeurs des ressources que représentaient les autres magiciens du Zhentarim, Manshoon devint plus compétent comme magicien que comme guerrier. Connaissant les conséquences d'une trop grande confiance en soi, il s'efforça d'élever sa maîtrise de l'Art à un niveau supérieur à celui des autres magiciens du Zhentarim.

Quelques années après avoir fondé le Zhentarim, Manshoon était devenu expert dans l'art d'inspirer la loyauté et de déceler la perfidie parmi les hommes du Zhentilar (et du Zhentarim). Des espions revinrent de Valtesh (un Val encore libre à cette époque) et racontèrent des histoires sur un rocher creux en lévitation qui dérivait au-dessus des espaces sauvages occidentaux de Château-Zhentil. En inspectant personnellement ce rocher volant (car il soupçonnait qu'il contenait de puissants objets magiques qui pourraient lui servir), Manshoon rencontra Xantriph, un tyrannœil qui habitait le haut lieu flottant. Les deux esprits rusés virent qu'il y avait un avantage mutuel à tirer d'une collaboration, plutôt que d'essayer de s'entre-tuer. Manshoon proclama que le grand lieu saint volant était le Temple Céleste, lien terrestre avec les dieux. Xantriph y parlait aux Bainites (qui venaient sur des hippogriffes et sur des créatures plus viles encore) comme la Voix de Baine, leur ordonnant de faire tout ce que Manshoon voulait. Baine, amusé et intrigué, ne s'y opposa pas.

La Voix de Baine encourageait, en outre, la confession des péchés, ce qui permettait à Manshoon de recueillir de nombreuses informations. Le temple flottant devint une base pour les patrouilles du Zhentilar, et pour tout un réseau d'agents (humains et petites créatures furtives) que Xantriph avait mis en place pour espionner les citoyens de Château-Zhentil (y compris le clergé de Baine et les rangs du Zhentarim). Xantriph rapportait quelques découvertes à Manshoon, qui se débarrassait rapidement des menaces et des rivaux sérieux lorsque le tyrannœil le prévenait, mais ce dernier garda secrets de nombreux faits, pour s'en servir à des fins personnelles. Parfois, il soumettait également des "suggestions" à Manshoon qui favorisaient ses propres buts secrets tout en aidant le Zhentarim.

Des époques troublées

Ce ne fut peut-être qu'une coïncidence mais, peu après la fondation du Zhentarim, le nord commença de nouveau à s'agiter. Des rumeurs commencèrent à filtrer au sud, qui parlaient de dragons travaillant avec des chamans orques, de l'ascension d'un orque géant à quatre bras du nom de Ghauust et d'imposantes hordes d'orques. Elles furent suivies d'incursions. Des dragons fondirent sur Valtesh et Valdague. Des orques ravagèrent les avant-postes de Melvonte et s'emparèrent de la Forêt de l'Orée. Glistère était assiégée par des ogres. Des pirates humanoïdes hantaient la Mer de Lune.

Certains se moquaient des menaces qui apparaissaient dans le Nord. "Du travail zhentil", raillaient-ils, ou encore "ce sont juste des complots zhentils pour effrayer tous les commerçants du Nord et leur forcer la main". Ils pointaient du doigt des cartes de la Mer de Lune et soulignaient l'écart que la menace gardait vis-à-vis des contrées zhentiles. Tandis qu'ils commençaient pourtant à s'inquiéter, de nouveaux rapports arrivèrent du nord, parlant d'incursions orques dans l'Échine du Dragon et dans les terres de la Vallée du Tesh tenues par les Zhentils.

Puis les dragons vinrent, prouvant la réalité de la menace. Ils détruisirent Hulbourg, et Sulasspryne fut anéantie. Les orques fondirent sur les ruines et massacrèrent les survivants. Bloquée par les montagnes à l'extrémité orientale de la Mer de Lune, la horde fondit vers l'ouest et assaillit toutes les colonies humaines de la Mer de Lune Septentrionale.

Les seigneurs de Château-Zhentil furent assez perspicaces pour s'apercevoir que s'ils ne se rachetaient aux yeux de nombreux voisins, ceux-ci risquaient de s'unir contre eux en aidant Melvonte






et Thentie. Ce faisant, ils allaient également impressionner ceux qui auraient pu considérer que Château-Zhentil était militairement faible, comme le Cormyr qui s'étendait activement vers le nord, et la Sembie, dont les capitaines de vaisseaux avaient décidé de manifestement rappeler aux Zhentils qu'ils étaient d'origines sembiennes et se devaient donc d'être des alliés, voire des citoyens de la Sembie. Les armées du Zhentilar furent ainsi lancées au combat, soutenues par l'Art que maniaient leurs seigneurs, qui étaiènt également des mages, et par les prêtres bainites de Château-Zhentil. La horde fut vaincue, mais pas avant que les groupes de razzieurs orques ne se soient glissés dans la Vallée du Tesh et aient ravagé les frontières des Vaux.

Elminster insiste sur le fait que toute la menace orque était un complot du Zhentarim. Il souligne le peu de souffrances subies par Château-Zhentil par rapport à ses voisins et le fait que les armées qu'il envoya étaient composées de prisonniers et de personnes infidèles à Manshoon. Il admet que le pillage de Hulbourg et de Sulasspryne ne faisait probablement pas partie du plan, mais que leur destruction n'avait que contribué aux plans du Zhentarim. Quant aux incursions dans le sud, Elminster précise que les orques ont été escortés dans les terres zhentiles par des hommes du Zhentilar et libérés vers le sud pour faire paniquer les Valiens.

La Citadelle du Corbeau

Lorsque la menace d'une invasion orque s'estompa, Manshoon vit une opportunité, et la saisit. Sur son ordre, Halaster et Aumraeven, deux seigneurs diplomatiquement fins et d'un pouvoir inférieur (le premier étant un grand guerrier, le second un mage infâme), invitèrent les gouverneurs des autres cités de la Mer de Lune à parlementer en zone neutre, à Ormaie. C'est là qu'ils convainquirent toutes les personnes présentes que la Citadelle du Corbeau pouvait et devait être refortifiée par toutes les puissances humaines de la région agissant de concert afin de parer à d'éventuelles et futures menaces humanoïdes. En geste de bonne foi, Château-Zhentil venait juste de donner à Yûlash un statut indépendant et était désormais prêt à retirer ses troupes de Yûlash et à les envoyer au nord, vers la Citadelle du Corbeau, pour commencer à nettoyer la région et occuper la forteresse dans l'Échine du Dragon. Yûlash avait été occupée par les troupes du Zhentilar quasiment depuis sa création. Bien sûr, les Zhentils avaient l'intention de conserver des agents secrets dans la ville marchande, afin de s'assurer que Yûlash agirait selon les désirs de Château-Zhentil, en attendant que les armées du Zhentilar la reprennent.

La Citadelle du Corbeau était (et est toujours) une longue chaîne d'anciennes forteresses de pierre reliées par des tunnels, des murs bas et des ponts de pierre élevés. Les corbeaux de pierre, sculptés sur ses remparts faisant face au nord, ont donné son nom à la citadelle. Cette dernière existe apparemment depuis le début de l'histoire écrite, et toujours sous le même nom. Elle était ancienne lorsque les humains de la Mer Intérieure atteignirent pour la première fois la Mer du Dragon, et construisirent Château-Nord, aujourd'hui oublié.

Pendant des siècles, le château abandonné servit de refuge aux bandits humains et demi-humains, et plusieurs bandes successives furent boutées hors de ses murs au fur et à mesure que la présence humaine grandissait dans la Mer de Lune Septentrionale. Certains sages pensent que l'existence de la Citadelle du Corbeau prouve qu'il y avait autrefois un grand royaume humain dans la Mer de Lune Septentrionale et que les humains sont une race plus ancienne que les demi-humains et les humanoïdes. Elminster et d'autres lettrés érudits considèrent qu'elle constitue les vestiges d'un royaume dont le peuple est retombé dans la barbarie sous les attaques répétées des orques et des ogres. De nos jours, les survivants forment les Tribus Équestres de la Chevauchée. L'existence de ce royaume ne prouve rien quant à l'âge de l'humanité ou à la grandeur des humains sur Féérune, mais apporte la preuve que l'histoire humaine dans la Mer de Lune Septentrionale est plus ancienne que ce que rapportent les écrits sérieux dont on dispose.

Sur l'instance de Château-Zhentil, toutes les cités humaines de la Mer de Lune participèrent à la reconstruction de la Citadelle du Corbeau. À cette époque, on considérait que Château-Zhentil avait été affaibli en résistant à l'invasion et qu'il ne pouvait pas entreprendre seul les améliorations et l'encadrement nécessaires à la citadelle. Puisque les récentes attaques avaient prouvé aux gouvernements que leurs cités étaient dangereusement exposées aux incursions des orques et des ogres, ni les cités ni les contrées ne voulaient envoyer toutes leurs troupes protéger quelque lointaine forteresse. Les termes des pourparlers établissant que la Citadelle du Corbeau était une forteresse défensive exigeaient qu'elles y envoient quelques troupes et que ces troupes utilisent l'endroit comme base pour patrouiller dans Thar et la Chevauchée, où de féroces tribus de barbares humains devenaient de plus en plus dangereuses pour les caravanes minières venant de Château-Zhentil et d'autres régions de la Mer de Lune. Tout le monde était censé envoyer un petit contingent, de sorte que personne n'eut besoin d'affaiblir sa garnison locale. Du moins en théorie.

Depuis le début, les Zhentils s'étaient assurés que leurs forces dans la citadelle surpassent celles des autres cités qui y étaient réunies. Le Zhentilar était arrivé à la fois sous les drapeaux de Château-Zhentil et de Yûlash. Cette dernière avait obtenu son indépendance juste avant les pourparlers, mais Château-Zhentil en tenait, en fait, toujours fermement les rênes.

Les Zhentils œuvrèrent avec prudence pour éviter de montrer qu'ils dominaient la citadelle. Un capitaine dévoué, Galauntar Heaumaigle de Montéloy (un rival acharné de Château-Zhentil) fut élu capitaine de la citadelle suite au vote de toutes les cités (on pense désormais que le Réseau Noir arrangea le résultat contre lui-même pour atténuer davantage les soupçons). Il leva le drapeau vigilant du Corbeau Septentrional et dirigea avec sagesse les guerriers qui servirent sous ses couleurs.






Certaines des cités envoyaient des mécontents et des criminels à la Citadelle du Corbeau, juste pour s'en débarrasser. Ces dissidents auraient pu poser problème, mais les magiciens du Zhentarim maintenaient sournoisement l'ordre, en utilisant subtilement leur Art. Cachant leurs pouvoirs à Heaumaigle, ils découvraient quels guerriers étaient des espions et s'assuraient que ces braves gens figurent parmi les victimes des combats que menaient les guerriers de la citadelle. Dans le même temps, ces magiciens secrets recrutaient les mécontents qu'ils réussissaient à appâter pour les enrôler dans les rangs inférieurs du Zhentarim. Par rapport aux autres, la garnison du Zhentilar était toujours très disciplinée et coopérante avec Heaumaigle, ne lui posant jamais le moindre problème.

Les forces de la Citadelle se battaient bien contre les attaques persistantes des ogres et elles furent bientôt rejointes par des groupes d'aventuriers débutants espérant se faire un nom. C'étaient des explorateurs et des éclaireurs. La célébrité de la Citadelle du Corbeau, et sa réputation, augmentaient. Lorsqu'on en vint à apprécier sa véritable valeur, les anciens murs qui s'écroulaient furent renouvelés et renforcés.

Pendant de nombreuses années, la garnison de la citadelle s'accrocha avec telle bande d'orques ou telle tribu d'ogres. Il ne s'agissait que de batailles insignifiantes contre des ennemis qui n'auraient jamais pu menacer la sécurité des Vaux ou des contrées plus méridionales. Assez rapidement, les conseils de nombreux Vaux se mirent à râler au sujet des coûts de maintenance d'une "garnison inutile, trop éloignée des nations respectives". Les contrées distantes diminuèrent leur contribution en hommes pour les troupes de la citadelle, tandis que celle de Château-Zhentil augmentait régulièrement.

Les ogres de Thar

Le premier vrai test auquel la Citadelle du Corbeau fut soumise eut lieu lorsque les ogres de la Mer de Lune Septentrionale s'abattirent sur le royaume humain affaibli de Thar, et l'écrasèrent. Une fois leurs terres traditionnelles reconquises, les ogres déferlèrent sur l'Échine du Dragon. Il fallut des coups d'éclats et de durs combats, mais le commandement d'Heaumaigle parvint à briser leur élan. Châtiés, les ogres battirent en retraite dans leur patrie reconquise.

La guerre amena aussi aux Zhentils son lot de désastres. Le port de Phlan, qui était bien parti pour être un allié zhentil, devint la cible d'une horde d'orques et d'ogres. Melvonte, allié sur le papier, considéra qu'il était trop risqué d'engager ses propres troupes pour défendre Phlan. Il ne mobilisa donc que peu d'hommes du Zhentilar et du Zhentarim pour aider Phlan et contenir le flot des assaillants. Phlan fut submergé et réduit en ruine. Pire encore, les ogres avaient contourné la Citadelle du Corbeau. Seule une vaste plaine les séparait de Château-Zhentil. Les troupes du Zhentilar furent hâtivement démobilisées de la Citadelle pour renforcer les troupes de la Cité même. Les agents du Zhentarim inondèrent les chefs ogres de présents et de conseils, tout en les montant discrètement les uns contre les autres pour retarder leur avancée, affaiblir leur résolution et rendre leur tactique confuse.

Enfin, des éclaireurs magiciens envoyèrent leurs premiers rapports signalant que les ogres s'étaient mis en route. Il s'agit des jours parmi les plus sombres de Château-Zhentil. Toute personne pouvant manier une épée fut enrôlée de force dans l'armée. Le temple noir de Baine ne cessait d'officier des services nuit et jour. Même les seigneurs n'étaient pas sûrs quant à la capacité des murs de la cité à résister à la toute puissance de la horde ogre.

Finalement, les rapports complets tombèrent : les pots-de-vin, compliments et conseils avaient fonctionné. Croyant leurs ennemis faibles, les ogres marchèrent *à la fois* vers Château-Zhentil et Melvonte. Lorsque les envahisseurs destinés à attaquer Château-Zhentil se trouvèrent bien à découvert sur la plaine stérile, le Zhentilar frappa. Il s'ensuivit un massacre des ogres, pas une bataille, qui devait servir d'exemple à tous les humanoïdes de la Mer de Lune Septentrionale. Ils y réfléchiraient à deux fois avant de défier Château-Zhentil.

Melvonte survécut également à l'assaut du contingent humanoïde qui l'attaqua, bien qu'elle se vit refuser toute aide zhentile. En effet, des agents du Zhentarim aidèrent secrètement les ogres lors de l'assaut contre les remparts de Melvonte. Rien ne pouvait mieux servir le Zhentarim que la disparition d'un autre concurrent commercial.

Les années de croissance

Protégé par les patrouilles efficaces et zélées qui se trouvaient ordinairement de faction à la Citadelle du Corbeau, Château-Zhentil devint encore plus fort après la débâcle des forces ogres de Thar. La cité s'agrandit désormais vers *le haut*, et non plus vers *l'extérieur*. Même les bâtiments dans lesquels les gens ordinaires demeuraient étaient grands, certains comptant jusqu'à cinq étages. Ils étaient posés les uns à côté des autres, en rang d'oignons, comme autant de falaises éclipsant les rues étroites et sombres situées au-dessous. Puis, comme de nos jours, les mauvaises herbes et la mousse poussèrent sur les rues pavées, mais il était impossible de trouver un seul arbre dans toute la ville.

Depuis l'ascension du Zhentilar, il y avait plus de soldats que de civils à Château-Zhentil. Les préoccupations militaires gouvernaient la vie quotidienne ; de grandes portes de fer furent placées dans des bâtiments, pour bloquer les rues principales au cas où des envahisseurs atteindraient l'intérieur de la cité (ou, comme l'on dit certains avec ironie, en cas de révolte). Les mages mineurs du Zhentarim, également baptisés *naug-adars* ou "chiens démoniaques" par les Zhentils, commencèrent à se voir confier, pour le compte de Manshoon, des missions de collecte d'informations, qui ne concernaient pas seulement les ennemis extérieurs de Château-Zhentil, mais aussi








Un général du Zhentilar passe ses troupes en revue.

ses visiteurs et ses citoyens. Château-Zhentil était devenu une grande puissance de la Mer de Lune Septentrionale, et continuerait sur sa lancée, au détriment du bonheur de ses citoyens.

Une fois la Mer de Lune Septentrionale en sécurité et la menace ogre réglée, il était temps pour Château-Zhentil et le Zhentarim de se retrousser les manches. Les Zhentils avaient l'ambition de bâtir un empire. Le Zhentarim avait prévu de tout dominer dans les Royaumes par le biais du commerce.

Afin de garantir leur empire économique, tous deux avaient besoin de rendre sûre leur voie maritime vers le Bief du Dragon et la Mer des Étoiles Déchues, par laquelle transitaient de nombreuses marchandises. Durant l'Année du Tonnerre (1306 CV), Château-Zhentil agit avec cet objectif en tête. Il soutint la Sembie, Montéloy, le Phlan et Melvonte pour repousser les intentions impérialistes de Mulmastre, qui avait commencé à utiliser ses forces navales pour contrôler l'accès à la Lis. La Guerre de la Mer de Lune, comme on baptisa ce conflit, finit par la défaite de Mulmastre. La participation de Château-Zhentil alimenta davantage l'animosité entre les deux cités.

La sinistre Forteresse Noire des Collines Lointaines devint le prochain test des ambitions impérialistes de Château-Zhentil. Vieille de plusieurs siècles, elle était passé dans plusieurs mains avant de tomber sous l'emprise de la reine-liche Varalla. Château-Zhentil prit le contrôle de la route marchande principale partant de la Mer Intérieure jusqu'à la Côte des Épées, qui devint un point stratégique pour quiconque souhaitait harceler, ou monopoliser, le commerce allant vers l'est et l'ouest.

Le côté maléfique de la Forteresse Noire donna aux Zhentarims une excuse pour s'en emparer. Conduits par Manshoon lui-même, ils attaquèrent en sachant que personne ne viendrait aider Varalla. Soutenus par des mercenaires et des alliés gobelins, ils prirent les murs d'assaut. Après un combat acharné, ils gagnèrent le contrôle de la forteresse. On dit que Manshoon périt lors de l'assaut et qu'il fut, soit ressuscité, soit remplacé par un clone. Elminster affirme que Manshoon est mort plus de 21 fois, mais il s'agit probablement d'un excès issu d'une aversion personnelle. Après tout, Elminster a également décrit Manshoon comme "un insignifiant magicien de troisième catégorie, plus chanceux qu'intelligent".

La Forteresse Noire faite sienne, le Zhentarim commença à exercer sa pression sur les environs. La Passe du Serpent Jaune, qui ne fut jamais la plus sûre des routes, tomba rapidement sous sa coupe. Cependant, les routes du sud, le long de la Route des Marchands, de la Route du Crépuscule et de la Grand-Route, sont restées ouvertes grâce aux efforts vigoureux des souverains locaux, des Dragons Pourpres du Cormyr, et à l'influence des Ménestrels.

La manœuvre suivante vint des forces du Zhentilar, et on ne sait pas bien si elle faisait partie d'un plan du Zhentarim (bien qu'Elminster raille "aussi clair qu'un jour de beau temps"). Les forces de Château-Zhentil marchèrent sur Valtesh, ravagèrent la ville de Vaguetesh et exercèrent un contrôle strict de la Vallée du Tesh, tandis que les autres Vaux se tenaient à l'écart ; à leur grand et tardif regret. Ensuite, le Zhentilar partit en guerre contre Montéloy et bâtit un temple de Baine, l'Autel du Dieu Noir, dans le village de Vounlar.

Le Zhentarim effectua sa manœuvre la plus hardie lorsque des chefs proches des Zhentils furent aidés à prendre le pouvoir à Valdague et Valombre. Dans les deux cas, le siège de gouverneur était devenu soudainement et mystérieusement vacant, bien que les citoyens astucieux n'aient eu aucun mal à en deviner la cause : la perfidie zhentile. À Valdague, un parent d'une branche lointaine de la famille au pouvoir, un homme abject du nom de Malyk, apparut fortuitement pour prendre le trône. À Valombre, où le droit de gouverner était donné au porteur du *Pendentif d'Ashaba*, un étranger, Jyordhan, réussit à prendre le pouvoir. Dans les deux cas, les citoyens le regrettèrent rapidement, lorsque les hommes du Zhentilar et les marchands zhentils déferlèrent dans les Vaux.

C'est au milieu de cette expansion que Manshoon consolida sa poigne de fer sur le Conseil des Seigneurs. Durant l'Année du Brandon Ardent (1334 CV), le Premier Seigneur-Conseiller Iorltar mourut, après avoir fait de Manshoon son successeur dans de mystérieuses circonstances. Les membres du Conseil qui s'étaient opposés à Manshoon tombèrent bizarrement malades dès qu'il devint premier seigneur. Prétextant la perfidie qui régnait dans la cité et les ennemis qui se tapissaient







éternellement au-dehors, Manshoon exigea plus de pouvoir pour engager, entraîner et affecter des forces militaires qui seraient les siennes. Le Conseil des Seigneurs rejeta d'abord cette requête, après qu'une forte opposition fut présentée, lors d'une réunion unique et sanglante du Conseil, par plusieurs tyrannœils qui avaient, jusqu'ici, travaillés librement avec Manshoon, dans Château-Zhentil. Le tyrannœil Arglath flotta de façon menaçante au milieu de la salle du Conseil, jusqu'à ce que les affaires soient résolues de la façon qui le satisfaisait. Le Seigneur Chess se vit confier le poste de "Seigneur Surveillant du Conseil", qui était auparavant l'apanage du premier seigneur, et assuma la fonction d'orateur du Conseil (ainsi, on parle souvent du Seigneur Chess sous le nom de Premier Seigneur Chess). Mais au bout de trois ans, Manshoon avait de nouveau réarrangé le Conseil selon son goût et comploté pour être sacré "Grand Seigneur". C'est ainsi qu'il prit le contrôle quasi absolu des affaires de Château-Zhentil et du Zhentilar qui l'intéressaient. Les tyrannœils, étrangement, restèrent silencieux pour cette fois, étant peut-être pris par d'autres affaires plus proches et plus chères à leur nature.

Durant l'Année de la Lame Brillante (1347 CV), une large force zhentile fut envoyée contre Melvonte, pour la placer sous le contrôle direct de Château-Zhentil. Le Zhentilar et le Zhentarim étaient accompagnés d'une horde de mercenaires orques, sous le commandement d'un puissant chef orque, dont on disait qu'il descendait de Ghauust. Malheureusement, des éclaireurs phlainites, alertés par une activité orque inhabituelle dans leur voisinage, espionnaient les troupes depuis longtemps. Ils mobilisèrent autant de résistants qu'ils purent et envoyèrent des messagers rapides à Melvonte, leur voisin, pour l'alerter et demander son aide (Phlan avait souvent été la cible d'attaques zhentiles et n'était pas certain quant à l'objectif que visait cette armée). L'élément de surprise perdu, le Zhentarim tenta un large virage dans les badlands de Thar, pour tomber sur Melvonte depuis l'est. Les orques, toutefois, ne coopérèrent pas. Sachant qu'il avait perdu toute chance d'une victoire facile sur Melvonte, le Zhentarim continua son large virage et attaqua Hulbourg à la place. La petite cité, encore jonchée des ruines de plusieurs pillages précédents (par des géants, puis par des dragons et enfin par Mulmastre), n'eut pas l'ombre d'une chance. Hulbourg fut décimée et dépouillée.

Contre-attaquée

La rapide expansion de l'influence zhentile alarma les voisins indépendants de Château-Zhentil. Les autres Vaux libres, et surtout Valbrume, renforcèrent leurs défenses tout en pourchassant vigoureusement les espions "zhentils". Beaucoup de vies furent détruites, et pas seulement celles de quelques espions.

À Valombre, Jyordhan périt dans des circonstances bizarres (il fut tué par Khelben "Bâton Noir" Arunsun alors qu'il essayait de lui tendre une embuscade au moment où le mage s'en allait après avoir visité le Val). Il en résulta une période où Valombre n'eut aucun chef officiel. Jyordhan avait nommé Lyran, un Melvontien, comme successeur, mais sans le *Pendentif*, qui avait disparu, Lyran fut considéré comme un simulateur par les Valiens (Khelben avait rapporté avec lui à Eauprofonde le *Pendentif d'Ashaba*, promettant de trouver à Valombre un chef en étant digne).

Tout en se renforçant et en pourchassant les espions, les Vaux faisaient circuler des rumeurs d'immenses trésors dans les ruines bordant les contrées zhentiles, espérant y attirer des aventuriers. Les premiers explorateurs furent les Chevaliers de Myth Drannor. Ce sont eux qui pillèrent la Tour Enflammée, attaquèrent le Temple Céleste, tuèrent Xantriph, la Voix de Baine, et libérèrent le Temple de ses amarres, au-dessus de la Tour Enflammée. Bien que Xantriph fût remplacé par un tyrannœil moins apte, Xulla, l'attaque endommagea la crédibilité de la Voix de Baine. À partir de cet instant, le temple, relié de nouveaux à ses attaches, allait avoir moins d'influence sur le Zhentilar. Manshoon reconnut ce fait et s'allia intimement à un autre tyrannœil, Manxam, qui devint son maître es espionnage et co-conspirateur. On dit que Manxam est plus jeune, mais beaucoup plus sage que ne l'était Xantriph.

Le coup suivant dans opposants aux Zhentils fut porté à Valdague. Malyk, qui n'avait jamais été populaire auprès des paysans, fut défié et tué par Randal Morn, véritable héritier au trône de Valdague. Encouragés, les Valiens se soulevèrent contre leurs souverains zhentils et les repoussèrent jusqu'aux ruines de Valtesh.

La prise de la Citadelle

Moult récits hargneux et exagérés entourent ce que l'on décrit souvent comme "la perfidie de Château-Zhentil". Elminster jure que, d'aussi loin qu'il se rappelle, le Zhentarim avait toujours froidement prévu de s'emparer de la Citadelle du Corbeau, et avec elle, d'une grande partie des forces des autres cités de la Mer de Lune. Bien entendu, une telle manœuvre ne pouvait être réalisée immédiatement. Au départ, le Zhentarim n'était pas assez fort pour se risquer à agir ouvertement contre toutes les autres cités de la région. Plus tard, la Citadelle du Corbeau accueillait trop de mages et d'aventuriers puissants pour qu'un coup aussi hardi ait de bonnes chances de réussir. Au fil des ans, de nombreux Zhentarims préconisèrent de retarder la prise de la Citadelle. Après tout, la vie et l'or des gens protégeaient très bien Château-Zhentil, d'autant plus que les pièces d'or coulaient à flot dans la cité, grâce à l'esprit commercial ambiant.

Peut-être que le Réseau Noir se sentit poussé par ces contretemps, ou peut-être qu'il fut enhardi par ses récents succès sur la flotte mulmastre. Quelle qu'en soit la raison, après que quatre-vingts étranges hivers se furent écoulés, il sembla que le temps était venu d'agir. Les mages du Zhentarim présents dans la Citadelle du Corbeau utilisèrent poison et magie pour massacrer les






non-membres du Zhentilar de la garnison, puis s'emparèrent de la Citadelle. Ils le firent alors qu'une vaste armée d'orques était en train de s'approcher de la Citadelle et que la plupart des guerriers chevauchaient vers la bataille.

Les orques (sans doute aidés par la magie du Zhentarim et très probablement stimulés par ses promesses) emportèrent le combat. Les guerriers vaincus virent que les murs de la Citadelle du Corbeau se dressaient contre eux. Pris dans un étau, ils se retrouvèrent à découvert et furent massacrés. Galauntar Heaumaigle, grisonnant malgré l'usage abondant de *potions de longévité*, rallia un petit nombre de guerriers talentueux, et ils se frayèrent un chemin. Ils allaient plus tard devenir les Chevaliers du Nord, ennemis acharnés de tout ce qui était zhentil. Tragiquement, Heaumaigle fut mortellement blessé dans la charge et ne vit jamais ses chevaliers jouir de leur liberté. Lorsque la nuit tomba, le drapeau de Château-Zhentil flottait sur les remparts de la Citadelle du Corbeau.

Grâce à ce coup, Château-Zhentil avait prévu de broyer les armées des cités de la Mer de Lune et d'ôter toute défense à ses rivaux. Une fois la Citadelle du Corbeau prise, on s'attendait à ce que le Zhentarim prennent les choses en main. Aussi, les troupes du Zhentilar partirent pour Melvonte, Thentie, Yûlash et Valdague, bien que, dans le même temps, on suppliait pour avoir plus de troupes, afin de remplacer l'armée d'Heaumaigle "tragiquement anéantie".

Les Zhentarims avaient toutefois sous-estimé la prudence de leurs voisins et la puissance des aventuriers dans cette région. Les autres cités, informées de la fourberie du Zhentarim et de l'utilisation de la magie, se préparaient à réagir. La majorité des troupes de Melvonte, emmenées au combat pour résister aux orques, attendaient simplement la menace du Zhentilar. Le Cormyr envoya des soldats à Valdague et la Sembie fournit des mercenaires et beaucoup d'argent à Montéloy, cherchant à arrêter le rouleau compresseur de Château-Zhentil sur les Vaux. Divers mages et groupes d'aventuriers solitaires infligèrent de cuisantes défaites aux troupes du Zhentilar sur tout le littoral de la Mer de Lune. Plusieurs mages du Zhentarim qui opéraient secrètement dans des cités étrangères furent soudainement démasqués, et publiquement démembrés ; on expliqua que leurs identité et activités étaient connues depuis quelque temps.

Bref, les Zhentils n'avaient pas gagné grand-chose : la plus grande partie de Valdague fut reprise, tandis que le gros du Zhentilar fut arrêté à Yûlash par les Capes Rouges de Mulmastre. La situation se bloqua rapidement lorsque Yûlash entra en guerre civile. Avec l'arrivée de l'hiver, Château-Zhentil apprit brusquement la prudence, et une période de paix troublée commença. Le Zhentarim porta quelques escarmouches autour de Yûlash et Vounlar, pour rappeler à chacun que les Zhentils étaient trop puissants pour que l'on se joue d'eux, qu'on les ignore ou qu'on essaie de les bloquer. Cependant, le Zhentarim mit un frein à la guerre ouverte et il développa des réseaux extensifs d'agents, souvent involontaires, pour promouvoir ses objectifs et ses intérêts. Sa nouvelle politique dépendait de la corruption et de la domination locale exercée par les mages.

C'est le destin et les circonstances qui sauvèrent les Zhentils d'une contre-attaque globale lors du printemps suivant. Profitant de la diversion fournie par la menace zhentile, Lashan de Valbalafre attaqua ses voisins. C'était une menace pour la Sembie et le Cormyr encore plus proche (et plus grand) que Château-Zhentil. Pire, l'armée cormyrienne/sembienne était loin dans le Nord, incapable de contrer rapidement Lashan. La paix avec Château-Zhentil était nécessaire, et le Zhentarim sauta sur cette nécessité pour marquer un point, en envoyant une armée pour écraser Lashan l'arriviste. Coincés, les ennemis des Zhentils ne purent pas refuser. Au bout du compte, Lashan fut écrasé, et le Zhentarim était bien parti pour fonder une nouvelle base secrète à Valbalafre, avec les agents qui étaient restés pour participer au gouvernement multilatéral provisoire du Val.

Les gains de Château-Zhentil au sud furent suivis de pertes dans le Nord. Tandis que toutes les parties du conflit de Valbalafre étaient éreintées par la guerre, les Chevaliers de Myth Drannor revinrent à Valombre et restaurèrent un véritable gouvernement dans ce Val (Khelben Arunsun leur avait donné le *Pendentif d'Ashaba* en échange de services qu'ils avaient rendus à Valombre et à lui-même). La vallée avait été purgée de l'influence du Zhentarim.

Durant les quelques années suivantes, les événements arrivèrent à un seuil critique dans la région de la Mer de Lune et des Vaux : diverses parties lançaient des attaques infructueuses les unes contre les autres et la guerre civile à Yûlash s'éternisait implacablement. Durant l'Année du Prince (1357 CV), le Grand Insensible de Baine envoya à l'Autel Noir de Château-Zhentil un détachement d'émissaires, mené par le Grand Inquisiteur Ginali (qui travaillait avec un tyrannœil du nom d'Orox), pour tenter de ramener cette Église sous sa coupe. Certains prêtres-guerriers affiliés au Grand Insensible en profitèrent pour attaquer l'Autel Noir et Fzoul. Si Ginali ne pouvait pas convaincre Fzoul d'abjurer et de rejoindre l'Église Bainite majeure de la Mer de Lune, ses ordres étaient alors de bâtir un deuxième temple de Baine dans la cité, afin d'administrer les fidèles qui percevaient la lumière, et, à partir de cette position, d'œuvrer pour reprendre l'Autel Noir.

Fzoul, préoccupé par les exploits gênants d'un certain Alias des Liens d'Azur et par une lutte pour le pouvoir au sein du Zhentarim impliquant le recrutement d'une femme connaissant le magefeu (Shandril Shessair), battit en retraite dans sa tour et abandonna brièvement l'Autel Noir (que les Bainites orthodoxes appelaient toujours le Sombre Lieu Saint). Puis il rejeta violemment les demandes de Ginali exigeant qu'il rejoigne l'Église majeure et réaffirma son contrôle sur l'Autel Noir. Il s'ensuivit une courte période de conflit ouvert entre la faction de Fzoul et de nombreux Bainites orthodoxes. Fzoul attendit cependant assez longtemps pour agir, jusqu'à ce que les membres les plus orthodoxes de son culte se séparent de lui de façon permanente pour rejoindre Ginali. Le Grand Inquisiteur



érigea un nouveau et petit temple de Baine qu'il baptisa le Sombre Lieu Saint ; lequel reçut l'assentiment du Grand Insensible de Mulmastre, qui déclara qu'il s'agissait du nom adéquat pour le temple de Château-Zhentil.

Puis, le monde changea.

L'Âge des Troubles

Durant l'Année des Ombres (1358 CV), l'avatar de Baine arriva à Château-Zhentil. Il avait été expulsé des cieux par Ao, avec les autres divinités, à la suite du vol des *Tablettes de la Foi*. En fait, c'était Baine et le Seigneur Myrkul qui les avaient dérobées. Ils pensaient, à tort, qu'elles étaient la clé du pouvoir d'Ao. La nuit où Baine descendit à Château-Zhentil est connue de tous les Zhentils sous le nom de la Venue.

Lors de cette nuit fatidique, l'avatar de Baine, accompagné de flammes célestes, tomba des cieux, directement sur l'Autel Noir, son sombre temple de Château-Zhentil. La force de l'atterrissage détruisit le bâtiment, excepté la salle du trône qui servait d'autel de puissance à Baine. Après s'être accommodé à son nouveau corps, celui du citoyen zhentil Trannus Kialton, Baine ordonna que l'Autel Noir soit reconstruit dans une forme convenant mieux à sa gloire. Fzoul et Sememmon, un mage du Zhentarim, menèrent une force du Zhentilar à l'assaut de la Tour Tordue d'Ashaba, au nom de Baine, pour que ce dernier puisse atteindre le temple de Lathandre qui s'y trouvait. Lorsque l'avatar mortel de Baine fut détruit dans la bataille contre Mystra, Minuit et Elminster, dans le temple de Lathandre, Baine prit possession du corps de Fzoul pendant quelques instants, jusqu'à ce qu'il ait transféré son essence dans une forme d'obsidienne.

Baine et Myrkul travaillèrent ensemble durant l'Âge des Troubles, poursuivant leur but maléfique, pendant que les Royaumes tremblaient en raison du chaos déclenché par les avatars. Baine fut tué par Torm, le Dieu du Devoir, à l'extérieur de la cité de Tantras. Myrkul périt dans les cieux d'Eauprofonde, victime de la magie de Minuit. Cyric tua le corps physique de Kelemvor Pestelyon, qui avait été son compagnon de route, ainsi que celui de Minuit, mais l'esprit Kelemvor se retrouva prisonnier de l'épée *Pestedieux*.

Lorsque l'Âge des Troubles se termina, Minuit avait pris le manteau de Mystra, en tant que déesse de la magie. Cyric était également devenu une divinité et avait gagné le portefeuille de Baine, Myrkul et Bhaal, ce dernier ayant apparemment péri après son bannissement des Îles Sélénae. Le culte de Cyric fut rassemblé dans son nouveau temple de Château-Zhentil, baptisé le Cercle des Ténèbres, avec Maskul Crinpsyché comme grand prêtre.

La forme avatar de Iyachtu Xvim, le Fils de Baine, fut détruite durant les premiers jours de l'Âge des Troubles. Son esprit, qui survécut, fut attiré dans un antique cercle d'emprisonnement, sous Château-Zhentil. Xvim resta là, incapable de partir et hargneux d'être mis hors jeu avant d'avoir pu porter un coup à son père. Il utilisa sa sombre fourberie et son courroux bouillonnant pour finalement s'échapper.

Une petite confrérie de sages et d'érudits proposa la théorie radicale affirmant qu'Ao en personne avait eu la prescience divine de l'ascension de Cyric au rang de divinité et qu'il coupa l'herbe sous le pied de Xvim, afin que la quasi-puissance ne puisse pas se précipiter pour remplir le vide laissé par la mort de Baine. Xvim aurait pu, en effet, réclamer légitimement le portefeuille de son père, puisqu'il était de la même chair, du même sang et du même esprit que le dieu maléfique. Plus simplement, Xvim était l'héritier de Baine.

Préserver la foi

La venue des avatars avait entraîné beaucoup de dégâts, de douleur et de chaos dans les Royaumes. Des zones d'entropie surgissaient à la cité comme à la campagne, et dans certaines régions, la magie mourrait. C'était un âge de rassemblement, de reconstruction et de vengeance.

Tous les prêtres du défunt grand Baine ne rallièrent pas immédiatement le camp de Cyric. Beaucoup affirmèrent avec entêtement que Baine n'était pas mort, mais plutôt en train d'élaborer un plan très malin. Il reviendrait, assuraient-ils à la populace qui doutait rapidement, et il se souviendrait de ceux qui avaient déserté et s'en occuperait de la façon adéquate. Ces prêtres (qui s'appelaient eux-mêmes les Bainites Orthodoxes, les Fidèles Patients, les Vrais Suivants de Baine ou encore d'autres noms encore plus prétentieux) soulignaient le fait que leurs prières leur accordaient toujours des sorts, signe que Baine était en vie et en bonne santé. Ces fous bornés et trompés étaient loin de comprendre que c'était Cyric en personne qui leur donnait leurs pouvoirs.

Certains sages, versés dans les affaires divines, disent que Cyric perpétua cette situation déconcertante pour deux raisons : primo, parce que c'était le Dieu des Mensonges et qu'il ne put résister à l'occasion de tergiverser d'une manière aussi séduisante. Secundo, parce qu'il espérait finir par séduire les prêtres bornés et les rallier à sa cause. Après tout, Ao avait décrété que la puissance d'une divinité serait proportionnelle au nombre de ses adorateurs et fonction de leur ferveur. Les fanatiques bornés, mais incroyablement fidèles, de Baine représentaient une grande source de puissance, grâce à leur ferveur, que Cyric convoitait.

Pendant trois années, Cyric maintint ce mensonge, mais le nombre de Bainites obtus qui "virent la lumière du Soleil Noir" et qui se mirent à adorer Cyric fut, en fait, faible. Cyric perdit peu à peu patience vis-à-vis des Bainites Orthodoxes. Finalement, fou de colère face à leur refus de reconnaître sa grandeur, il mit fin à sa politique de tolérance.

Pendant cette époque, Iyachtu Xvim se trouvait dans une forme éthérée, au cœur d'une antique fosse, sous Château-Zhentil. De la même façon que l'ancien dieu Moandre se trouva prisonnier sous Yûlash, jusqu'à ce qu'on le libère, Xvim était coincé sous la Cité, bouillonnant et complotant.






Des prêtres de Cyric fanatiques chevauchent vers Château-Zhentil durant la nuit de la Débainification.

La Débainification

Une fois la puissance de Cyric consolidée (et il s'agissait en fait d'une énorme puissance), ce dernier la libéra dans une terrible manœuvre de cruauté calculée. Lors d'une nuit glacée, la dernière nuit de Marpenoth, durant l'Année des Vierges (1361 CV), un énorme pilier de feu sortit d'un nuage flottant à basse altitude et mit le feu à l'Autel Noir de Château-Zhentil. Ce fut le signal du début de la Débainification.

La Débainification était une inquisition lancée par Cyric via son agent Xéno Crinpsyché, le frère de Maskul Crinpsyché. Xéno conduisit les suivants de Cyric dans les rues sombres et tortueuses de Château-Zhentil pour tenter de purger la cité de tout le culte de Baine. Les Bainites furent tirés de leurs lits par la pointe de l'épée. Leurs commerces furent saccagés, pillés ou brûlés. Durant les jours suivants, la bataille fit rage à Château-Zhentil et y rendit la vie encore plus dangereuse qu'à l'accoutumée. En plus d'avoir brûlé l'Autel Noir des Bainites les plus modérés qui suivaient Fzoul, les suivants de Xéno assiégèrent et démolirent le Sombre Lieu Saint. L'église du culte bainite ultra-orthodoxe de Château-Zhentil fut détruite de façon si nette et si totale que pas une brique ne resta scellée. Le Grand Inquisiteur Ginali du Sombre Lieu Saint disparut dans la confusion et réussit à fuir l'épuration lancée par Xéno (malgré les déclarations affirmant qu'il périt durant la Débainification).

Les Bainites eurent deux choix : adorer Cyric ou lui expliquer en personne pourquoi il n'était pas digne d'être loué. Bien entendu, le second choix exigeait leur mort, car c'est seulement alors qu'ils pouvaient rencontrer Cyric, le Dieu de la Mort, face à face. Cette technique de recrutement s'avéra très efficace, et nombreux furent ceux qui, effectivement, virent "la lumière du Soleil Noir".

Au paroxysme de la Débainification, Maskul Crinpsyché fut tué par son frère cadet, Xéno, qui prit les commandes du Cercle des Ténèbres. L'Autel Noir occupait un domaine de tout premier ordre à Château-Zhentil. Le Cercle des Ténèbres lui spolia son terrain et ce qui restait des bâtiments pour y bâtir l'église de Cyric, abandonnant son ancienne bâtisse plus modeste en faveur d'un glorieux complexe ecclésiastique. Cette église reconsacrée devint l'Autel Noir de Cyric. C'était désormais du seul temple de la mort et des conflits au cœur de Château-Zhentil, et on vénérait Cyric à l'intérieur de ses murs abjects. Fzoul Chembryl, le grand prêtre de l'Autel Noir de Baine, eut le droit de vivre grâce à une "relation spéciale" mystérieuse avec Cyric, ainsi qu'à ses vastes relations avec le Réseau Noir.






La Débainification dura tout le reste de l'année. Enfin, lors du premier jour de Marteau de l'Année du Heaume (1362 CV), Crinpsyché déclara que les fidèles devaient appeler cette année l'An Un du Règne Incontesté de Cyric. L'inquisition était terminée. Elle avait connu un succès total.

En fait, si le but de la Débainification était d'éliminer toute trace du culte de Baine à Château-Zhentil, ce ne fut pas un succès aussi complet (à cette époque, les historiens notèrent également avec intérêt que les Cyriquistes n'avaient pas poussé le "nettoyage" à d'autres lieux de pouvoir zhentil, comme Yûlash, la Forteresse Noire, Vaguetesh et la Citadelle du Corbeau). Château-Zhentil est truffé de passages souterrains, d'égouts et de catacombes. Le culte de Baine enterré, au propre comme au figuré, la majorité des Bainites se convertirent ou furent exécutés, mais certains survécurent, plus déterminés que jamais à continuer de croire en Baine, une haine chauffée à blanc brûlant dans leur cœur.

Un petit groupe de Bainites qui s'enfuyait sous terre passa par une section peu utilisée des égouts et tomba sur les ruines de la partie souterraine d'une petite bâtisse fortifiée du Quartier des Étrangers. Ces fidèles meurtris et amers ressentirent une présence familière, proche et pourtant hors de portée. Il s'avéra qu'il s'agissait de Xvim, ruminant dans sa fosse, ses énergies en train de diminuer. Cela prit plusieurs années, mais Xvim finit par être accepté comme le véritable héritier de Baine. Par la suite, il exploita les fortes croyances de cette petite secte et commença à gagner en puissance.

La consolidation

Durant les six années suivantes, Château-Zhentil augmenta en puissance et en mal. Malgré la présence de temples consacrés à d'autres divinités, c'est Cyric qui régnait de façon absolue sur la cité, via son clergé et d'autres suivants. Pendant cette période, les suivants de Cyric consolidèrent leur position en fondant une hiérarchie ecclésiastique. Le Réseau Noir continuait dans sa tentative de dominer la Mer de Lune et les Vaux, tandis que le clergé de Cyric propageait leur foi dans tous les Royaumes.

Au cours de cette époque, la puissance croissante de Cyric dans Féérune força le Grand Insensible de Baine à se cacher. Les inquisiteurs de l'Église de Cyric s'agitaient sans relâche, voulant mettre la main sur la plus grande manifestation physique vivante du pouvoir aujourd'hui discrédité de Baine. En vain, le Grand Insensible leur fila entre les doigts. Sa somptueuse retraite de Sembie fut surveillée en permanence ; cependant, il ne s'y montra jamais pour réclamer les richesses qu'il avait sans nul doute amassées en ces lieux (en réalité, il se cache encore à Mulmastre, qui a toujours été sa base principale).

La haine que Cyric éprouvait pour Mystra continuait de couver. En fait, même si son clergé faisait de son mieux du prosélytisme, Cyric était mécontent de son lot. Il méritait mieux, peu importe la façon dont les choses tournaient. Il voulait inspirer loyauté, adoration et obéissance à *tous* les habitants des Royaumes, et commença à réfléchir sur la meilleure façon d'y arriver.

La guerre civile en Yûlash s'éternisait, avec Château-Zhentil qui soutenait une faction et Montéloy l'autre. Elle avait maintenant dégénéré en une longue lutte secrète et ombreuse, ponctuée par les occasionnelles escarmouches ouvertes et échauffourées entre les forces militaires.

La réallocation

Durant la période de consolidation, Manshoon, qui était à la tête Réseau Noir, comprit que Cyric n'arrivait pas à la cheville de Baine. Alors que Baine était expérimenté, rusé et patient, Cyric était un fou, un récent mortel impétueux ayant toujours conservé ses mortelles perspectives. Cyric était un fléau pour Château-Zhentil.

Manshoon prépara calmement ses plans pour implanter la base principale du Réseau Noir hors de Château-Zhentil. Pendant une période de six mois, il envoya petit à petit et secrètement fournitures, autres ressources et hommes à la Citadelle du Corbeau où le Zhentarim s'empara d'une grande partie du complexe tentaculaire. Chess était trop stupide pour remarquer les changements, Xéno Crinpsyché trop préoccupé par les luttes hiérarchiques au sein de l'église de Cyric, et Cyric lui-même, dans son arrogance, n'avait jamais imaginé que Manshoon oserait envisager une telle manœuvre, et encore moins l'entreprendre.

Fzoul Chembryl savait précisément ce qui se passait, et pourtant il ne dit rien. Toujours aigri par sa perte de sa puissance et de ses privilèges suite à la Débainification, il décida que ce que Manshoon avait choisi de faire n'était pas ses affaires. De plus, appartenant encore au Cercle Intérieur du Zhentarim, il comprenait bien que les actions de Cyric n'amèneraient que la ruine. Il pensait qu'il valait mieux rester simplement en arrière et laisser Manshoon faire les changements nécessaires.

Au début de l'Année du Bâton (1366 CV), la réallocation des ressources du Zhentarim fut finie. Il avait juste fallu six mois pour la terminer, et aucun de ceux qui n'étaient pas censés en connaître l'existence n'en eut vent, avant qu'il ne soit bien trop tard.

L'Année de la Discorde

L'Année de la Bannière (1368 CV) commença sous le signe de l'espoir, qui s'éteignit rapidement. Précisément six ans, jour pour jour, après que le Règne Incontesté de Cyric eut été proclamé, les inquisiteurs de Cyric lancèrent une deuxième inquisition, brusque, cette fois-ci dans Yûlash, la Forteresse Noire, Vaguetesh et la Citadelle du Corbeau. Son but était simple : purger toutes les propriétés zhentiles des incrédules.

L'inquisition se passa bien, quoique les efforts inquisitoriaux à Yûlash aient détourné des ressources destinées à combattre les






forces de Montéloy qui s'y trouvaient. Le Zhentilar, de plus en plus affaibli par les offensives montéloyses, dut finalement quitter la cité fortifiée, laissant la victoire à Montéloy - la possession d'un tas de ruines surestimé, enfermé dans un mur d'enceinte croulant.

Malgré le succès de l'inquisition, Cyric n'était toujours pas satisfait. Il avait besoin que les gens non seulement le craignent, mais aussi le vénèrent, l'adorent. Afin d'y réussir, il chercha à créer le *Cyrinishad*, l'histoire de sa vie, dictée (et extrêmement rationalisée) par le dieu en personne. Cet ouvrage devait être ensorcelé de sorte que ses lecteurs deviennent des adorateurs loyaux du Soleil Noir, croyant que Cyric était la seule divinité digne de louanges. Sans leurs fidèles, tous les autres dieux de Féérune disparaissant comme s'ils n'avaient jamais existé.

Toutefois, il fallait trouver le bon scribe, capable de coucher les mots sur le parchemin avec le phrasé adéquat et en harmonie avec les enchantements pour donner du pouvoir à l'ensemble. On fit de nombreuses tentatives pour écrire l'ouvrage, mais étant plus ou moins imparfaites, aucune n'avait la puissance de convaincre le lecteur corps et âme. Irrité, Cyric fit tuer de façon horrible tous ceux dont la version du *Cyrinishad* ne passait pas le test. Ce faisant, il finit par exécuter tous les scribes connus de Château-Zhentil.

Bévis, un enlumineur torturé à mort pour avoir écrit une version inefficace du *Cyrinishad* mentionna qu'il avait une fille, Rinda, formée pour être scribe, bien qu'elle n'en fut, pour l'heure, pas encore un. Rinda fut enrôlée de force pour mettre sur pied une autre version du *Cyrinishad* Heureusement pour elle, elle disposait du talent nécessaire pour écrire le livre selon les souhaits de Cyric et, horriblement, il affectait réellement l'esprit de ses lecteurs.

Le plan de Cyric

Cyric craignait par-dessus tout de perdre son culte à Château-Zhentil. Il présuma correctement que, s'il était privé de la foi des habitants de la Cité, il perdrait la puissance dont il avait besoin pour contrôler la Cité des Conflits, base de son pouvoir sur la Gaste Grise (Hadès). Afin, non seulement de rasseoir son culte dans Château-Zhentil et ailleurs, mais aussi de le faire progresser, il lança une triple attaque. La première partie fut la création du *Cyrinishad*. Cyric était loin de savoir que l'on écrivait également sa vraie biographie. Intitulée de façon assez pertinente, *La Véritable Histoire de Cyric*, elle fut commandée par Fzoul Chembryl, soutenu par Oghma, le Dieu de la Connaissance, et écrite par Rinda, la même femme scribe qui était en train de créer le propre livre infâme de Cyric. Mask, le Dieu de l'Intrigue, participa également à la contre-conspiration.

La deuxième partie fut le déclenchement de machines spéciales, construites par Gond, le Faiseur de Merveilles, Dieu de l'Invention, dans toutes les cités majeures que le Zhentarim tenait sous sa coupe. Ces inquisiteurs mécaniques étaient censés abattre quiconque prononçait ne serait-ce qu'un seul mot déplaisant au sujet de Cyric.

La troisième partie consistait en une attaque de Château-Zhentil par des géants du froid, des gnolls et d'autres humanoïdes, manigancée par Cyric lui-même. Il pensait que la rumeur d'une armée approchant de la cité galvaniserait la foi de ses habitants en lui, augmentant sa puissance. L'armée devait attaquer Château-Zhentil mais, avant qu'elle ne provoque le moindre dégât majeur et durable, Cyric interviendrait, sauvant la cité et gagnant la gratitude, l'adulation et l'adoration permanentes de son peuple.

Malheureusement pour lui, ces trois parties furent minées quasiment depuis le début. Comme il a été dit plus haut, Oghma et Fzoul lancèrent la rédaction d'un livre sur la vie véritable de Cyric. Mystra, la Déesse de la Magie, intervint contre les inquisiteurs mécaniques. Et Oghma fit en sorte que, lorsque Fzoul s'adressa aux fidèles de Château-Zhentil en leur lisant le *Cyrinishad*, la veille de l'attaque des envahisseurs, le prêtre leur lut, en fait, le dernier chapitre de *La Véritable Histoire de Cyric*, qui expliquait comment le dieu prévoyait de duper la cité. Au même instant, une révolte se déclencha dans la base d'outre-plan de Cyric, la Cité des Conflits.

La mort du Seigneur Chess

Chess, le dandy, le seigneur adipeux de Château-Zhentil qui ne gouvernait la cité que sur le papier, fut dupé par Mask qui lui demanda de participer un rituel visant à soumettre Kezef, le Molosse du Chaos, cette entité avec laquelle Cyric avait conclu un pacte afin de traquer l'esprit de Kelemvor Pestelyon, qu'il avait toujours été incapable de trouver (ce qui l'obsédait et contribuait à alimenter sa paranoïa grandissante). Chess en voulait à Cyric d'avoir tué Leïra, la Déesse des Illusions qui l'avait aidé à déguiser sa silhouette repoussante aux yeux de ses courtisanes. Leïra morte, la forme bouffie de Chess, fut de nouveau visible par tous, ce qui constitua un destin retors pour un être aussi vaniteux.

Mask utilisa le ressentiment de Chess pour le convaincre de l'aider lors du rituel qui se tint sur le toit de la Tour du Bâton Noir d'Eauprofonde, sans que le propriétaire soit mis au courant. Le Molosse du Chaos fut emprisonné, mais au prix de la vie de Chess. Mask essaya de faire porter le chapeau à Mystra, puis abandonna le corps de Chess dans la tour, laissant perplexes les érudits d'Eauprofonde durant des années.

Les conflits dans la Cité des Conflits

Cyric, en tant que Dieu de la Mort, tirait beaucoup de puissance de la partie du royaume des morts connue sous le nom de Cité des Conflits, où se trouvait son Château d'Os.






Une partie majeure du plan pour contrer les ambitions de Cyric reposait sur une révolte dans la Cité des Conflits. Cette révolte, incitée par les inquisiteurs mécaniques (qui étaient libres du contrôle fourbe de Cyric), fut programmée pour coïncider avec la cérémonie durant laquelle Fzoul devait lire le *Cyrinishad* à Château-Zhentil. De nombreux dieux participèrent à cette partie du plan après que chacun eut été convaincu par Mystra de l'ampleur de la perfidie de Cyric, et de ce que cela signifierait pour chacun d'eux. La seule condition qu'ils posèrent fut qu'on leur laisse reprendre par magie les citoyens de Château-Zhentil qui leur seraient devenus fidèles après la lecture par Fzoul de *La Véritable Histoire de Cyric* et avant l'invasion de Château-Zhentil.

L'un des inquisiteurs mécaniques envoyés pour exciter la Cité des Conflits était contrôlé par l'âme de Gwydion le Vif, un individu qui avait perdu la vie alors que Cyric le dupait en lui faisant croire qu'il agissait sur les ordres de Torm, le Dieu du Devoir. Comme il était mort sans avoir prêté allégeance à un quelconque dieu, Cyric réclama son âme et l'enferma dans le Mur des Infidèles, jusqu'à ce qu'elle soit placée dans un inquisiteur mécanique.

La destruction de Château-Zhentil

Xéno Crinpsyché, Grand Prêtre de Cyric, défia Fzoul après sa lecture, mais le mal avait été fait. L'Autel Noir, le temple de Cyric dans Château-Zhentil, fut presque aussitôt frappé par le puissant feu divin de Mask, qui avait promis à Fzoul de l'aider s'il l'appelait. Les flammes dévorèrent Xéno Crinpsyché et le temple.

Alors que Cyric se trouvait assis sur son trône, immobilisé par le nombre croissant de ses adorateurs, les armées qu'il avait envoyées commencèrent à assiéger Château-Zhentil. Leur attaque promettait d'être dévastatrice. L'armée orque qui servait dans le Zhentilar, amère des mauvais traitements subis sous Cyric, se rebella et s'enfuit de la cité, détruisant le Pont du Tesh et le Pont de Force. Ce qui isola le Quartier des Étrangers, qui se trouve sur la rive sud du Tesh, à l'opposé des autres quartiers de la ville. Ironiquement, cette destruction sauva la partie sud de la cité, donnant aux Zhentils un point de départ pour la reconstruire, après le siège.

Xéno Crinpsyché, Grand Prêtre de Cyric, connaît une mort atroce, tandis que Fzoul Chembryl observe.





La fin

Pendant les événements, Mask avait pris la forme de l'épée *Pestedieux*, et cela, depuis que Cyric avait dérobé l'arme à des petites-gens aux Chênes Noirs, au cours d'une bataille durant l'Âge des Troubles, au temps où il était encore mortel. C'était cette même épée que Cyric avait utilisée pour tuer Kelemvor. Au lieu de laisser dériver l'âme de Kelemvor vers l'après-vie, Mask prit son esprit et le cacha dans l'épée.

Cyric, courroucé par la trahison de *Pestedieux* (qui se déroula durant la révolte dans la Cité des Conflits), fit voler l'épée en éclats. Cet acte libéra Kelemvor et sembla détruire Mask. Kelemvor utilisa les restes de *Pestedieux* pour anéantir la forme de Cyric et le chasser de la Cité des Conflits. Cyric survécut, mais perdit ses pouvoirs de Dieu de la Mort et sa base sur la Gaste Grise. On dit qu'il habite désormais quelque part sur le plan abandonné du Pandémonium.

Kelemvor devint le nouveau Dieu de la Mort. Il prit la cape de Juge des Damnés et transforma le nom Château d'Os en Flèche de Cristal, pour exprimer le principe d'une justice transparente et claire qui était la note dominante de son statut de dieu. La vie de Gwydion lui fut rendue et on lui confia la mission de protéger le scribe Rinda, qui possédait toujours le *Cyrinishad* qui, malgré les revers de Cyric, était toujours terriblement puissante.

Le problème de la désertion

La partie sud de Château-Zhentil a survécu grâce à un désastre fortuit qui se produisit lorsque les armées de géants du froid, de dragons blancs, de gnolls et de gobelinoïdes commencèrent le siège autour de sa partie nord. Quand il devint clair que Cyric n'était plus capable d'aider la ville et que même son clergé s'éteignait, de nombreux Zhentilars s'arrêtèrent un moment pour réfléchir à la situation. Ils se trouvaient là, attaqués par une énorme armée d'humanoïdes, de géants et de dragons, dont la rumeur disait que c'était Cyric en personne qui l'avait envoyée. Cyric, lui-même, était introuvable, son temple était la proie des flammes et de nombreux commandants du Zhentilar étaient éparpillés ou morts. Pour beaucoup de Zhentilars, il ne restait plus qu'une option.

S'enfuir.

Dans une splendide démonstration d'égoïsme, au moins 1 500 défenseurs du Zhentilar et du Zhentarim, principalement officiers d'un rang quelconque, retirèrent leurs couleurs et désertèrent. Alors que certains se perdaient simplement dans les ruelles tortueuses du Quartier des Étrangers et n'essayaient pas de venir à l'aide de leurs concitoyens de l'autre côté du fleuve, la grande majorité forma des bandes de brigands errants, rendant dangereuses les routes de la Mer de Lune.

Les routes qui se trouvent aujourd'hui dans un rayon de 150 kilomètres de Château-Zhentil sont les cibles préférées de ces bandes, composées généralement de quatre à huit combattants. La plupart du temps, les brigands se contentent de voler la nourriture, l'argent et les richesses des passants. Les victimes qui ne résistent pas peuvent s'en aller, parfois après une solide raclée. Les prêtres de Cyric ou de Baine, ainsi que tous les fidèles qui en arborent fièrement les symboles sacrés, sont impitoyablement exterminés. Les brigands craignent qu'en les laissant partir, ces âmes pieuses en appellent à la colère sacrée de leur dieu. "Pas de prisonniers" signifie "pas de prières pour une quelconque intervention divine."

Les déserteurs qui se sont perdus dans la cité ont très souvent sombré dans une vie d'ivrognes invétérés menant à l'indigence. Dans leur esprit, c'est un sort infiniment meilleur que d'être haché en morceaux par un géant du froid, ou gelé sur place pour l'éternité par un dragon blanc. Toutefois, les plus ambitieux et les plus bûcheurs ont déménagé dans les bâtiments vacants du Quartier des Étrangers et y ont installé des commerces pour leur compte. Certains s'en sortent assez bien.

Quelles que soient leur occupation (commerçant, ivrogne ou brigand), tous les déserteurs pensent, assez justement, que Cyric est beaucoup trop occupé, par des choses d'une importance plus grande, pour pourchasser une poignée de déserteurs. De même, les hommes du Zhentilar qui sont toujours à Château-Zhentil sont, eux aussi, trop occupés à se battre pour sauver leur vie pour se soucier des déserteurs.

Ironiquement, deux dieux *sont* offensés par les déserteurs : Tempus, le Dieu des Batailles, et Torm, le Dieu du Devoir. Le premier pense que les déserteurs sont des couards et le second, bien que ne montrant aucun penchant pour la maléfique cité de Château-Zhentil, est courroucé par le fait que ces soldats ont brisé leur vœu (explicite ou implicite) de fidélité. Bien que nul ne le sache, un sort très spécial (et très affreux) attend chaque déserteur, une courtoisie de Torm et de Tempus.

Château-Zhentil aujourd'hui

Le plus gros obstacle à une éventuelle reconquête de Château-Zhentil était les armées de géants du froid, de gnolls, d'autres humanoïdes et de dragons blancs qui l'entouraient et l'attaquaient. Ces armées ont fini par quitter la région, laissant derrières elles quelques traînards. La plupart des dragons blancs, les moins organisés de tous les agresseurs, partirent les premiers, leurs esprits se tournant plutôt vers la chasse et d'autres activités plus draconiennes, comme inventorier leurs richesses.

Les géants du froid partirent ensuite. Une fois Cyric disparu, Zzutam, l'élémental du froid qu'adoraient les géants du froid qui avaient attaqué Château-Zhentil, regagna le contrôle de ses fidèles et les renvoya dans leur patrie. Zzutam ne fit pas cela par altruisme, ni par amour pour Château-Zhentil, mais plutôt par principe. Il haïssait Cyric pour ce que le Dieu Noir






l'avait obligé, lui et ses hommes, à accomplir. Zzutam n'est peut-être pas l'élémental le plus intelligent qui soit, mais il a sa fierté ainsi qu'une bonne mémoire. Cyric l'a humilié en l'obligeant à se prosterner devant lui, mais une fois qu'il fut parti, rien n'empêcha Zzutam de rappeler ses hommes.

Les armées d'humanoïdes furent les dernières à quitter les lieux, car elles prenaient plaisir à piller et à détruire le plus possible. Pourtant, sans les dragons et des géants pour tenir en respect les forces d'élite du Zhentilar, rester à Château-Zhentil devint une gageure de plus en plus risquée.

La dernière armée quitta la Cité à la fin du quatrième mois de siège. Elle laissait derrière elle une collection de traînards et de brigands, des centaines de charognards de toutes sortes, attirés par la destruction et le carnage, une énorme ruine tentaculaire au nord du Tesh et une petite partie emmurée de la cité, au sud, qui osait encore s'appeler Château-Zhentil.

Le tribut de la mort

La triste réalité veut qu'en temps de guerre, le gros de la douleur infligée tombe sur les épaules d'innocents. Les familles sont déchirées, les femmes deviennent veuves, les enfants deviennent orphelins, enfin, pour ceux qui survivent. Peut-être est-il juste que, pour une fois, le jugement s'abattit sur ce centre du mal, épargnant ainsi beaucoup d'innocents.

Comme il est écrit plus haut, les divinités autres que Cyric tirèrent leurs fidèles hors de la cité pour les conduire en lieu sûr. La plupart atterrirent dans les Vaux. Les autres se matérialisèrent dans les temples de leurs dieux respectifs, à Montéloy, Mulmastre et Thentie. Les savants estiment, qu'à cette époque, sur les 83 000 habitants de Château-Zhentil, presque 13 000 furent sauvés de cette façon, la plupart étant d'honnêtes travailleurs et leurs familles.

En un intéressant tour de logique, Chauntéa la Terre-Mère déclara que les enfants orphelins de Château-Zhentil étaient les symboles d'une vie nouvelle et que, par conséquent, ils étaient ses suivants. C'est ainsi que tous les jeunes orphelins de la cité furent sauvés. Elle les transporta magiquement dans diverses villes des Royaumes, et les plus brillants furent choisis pour recevoir la formation des druides par son clergé. De nombreuses divinités furent sceptiques quant au droit de Chauntéa d'agir ainsi, mais elles décidèrent de ne pas faire de vagues pour le moment. Ceci est particulièrement vrai pour les divinités d'alignement bon, qui ne purent trouver de raison au fond d'elles-mêmes pour réprimander une de leur collègue d'avoir sauvé des enfants innocents et sans défense d'un destin cruel.

Près de 9 000 personnes parvinrent à fuir la cité avant que le gros des armées ne déferle sur elle. Une fois encore, ce chiffre englobe de nombreuses familles, puisque les parents, inquiets pour leurs enfants, se sentirent naturellement enclins à partir ailleurs, pour trouver une demeure plus sûre. Ces réfugiés comptent également une grande partie de la population du Quartier des Étrangers. Comme la plupart des résidents de ce quartier étaient des immigrés, ils ne virent aucune raison de s'attarder et de se battre (ou de mourir) pour Château-Zhentil. Par l'un de ces caprices du destin, leur fuite laissa un grand nombre de bâtiments vides, bâtiments qui furent alors occupés par les Zhentils qui fuyaient la moitié nord de la cité.

Le nombre de morts dans Château-Zhentil, tout confondu, s'élève à environ 42 000 personnes, soit près de la moitié de la population de la ville au début du siège. La partie sud abrite désormais environ 17 000 personnes. Les autres, près de 2 500, habitent encore dans les ruines de la partie nord.

La véritable chronologie de Château-Zhentil

Voici un extrait d'une lettre de Manshoon à son disciple Sememmon concernant les changements du calendrier des Royaumes pour refléter le Temps des Conflits.

Il y a eu d'autres chronologies pour les Royaumes, mon élève, mais comme tous les Zhentils vous le diront, ces histoires sont au mieux, et le plus souvent, d'absolus mensonges. Les nations du sud, en particulier le Cormyr et la Sembie, ont un intérêt particulier à dépeindre les Zhentils en noir. De tels mensonges servent à justifier leurs propres exactions et à contrer la menace que la domination économique de Château-Zhentil continue de faire peser sur les nations qui ne sont plus vitales.

Ce qui est présenté ici est la véritable chronologie de Château-Zhentil et des événements qui ont été honteusement imputés aux Zhentils. Si les dates diffèrent d'autres chronologies, c'est tout simplement parce que les historiens zhentils possèdent de meilleures archives sur de telles affaires. Les lecteurs des nations méridionales, s'ils obtiennent cette archive, seront peut-être choqués par les événements présentés. Tel est l'effet de la vérité sur ceux dont les yeux ont été voilés trop longtemps.

640 *L'Année des Crocs de la Bête*
Premiers campements miniers et commerciaux établis dans ce qui deviendra Château-Zhentil.

714 *L'Année du Destin*
La chute de Myth Drannor offre aux marchands une route commerciale directe, mais dangereuse, de la Sembie vers les camps commerciaux du Tesh.

747 *L'Année de l'Eau Stagnante*
Fort Flostren est construit. Il survit à plusieurs attaques orques et ogres.

748 *L'Année de la Pièce*
Fort Flostren est racheté par des marchands sembiens qui seront appelés, plus tard, les Douze Seigneurs.

750 *L'Année du Nain Agonisant*
Les premiers murs de Fort Flostren sont construits.






Eléphstron devient le Seigneur du Château.

751 *L'Année des Bonnes nouvelles*
Zhentar arrive à Fort Flostren et en devient l'un des seigneurs.

752 *L'Année de la Grande Trahison*
L'Épuration du Conseil - les seigneurs opposés à Zhentar reçoivent leurs justes récompenses.
Brest, un prêtre-guerrier de Baine, guidé par les visions de son dieu, accepte un siège au Conseil.

753 *L'Année de la Lutte*
L'Autel Noir, le temple de Baine, est fondé par le Grand Prêtre Brest, comme cela avait été prédit.
Le Seigneur Zhentar est tué par un maudit agent des Sembiens. Le Seigneur Eléphstron meurt en innocente victime de cet acte.
Jhoaz, le fils d'Eléphstron, est nommé au Conseil des Seigneurs en tant que Seigneur du Château.
Fort Flostren est rebaptisé Château-Zhentil pour honorer la mémoire de Zhentar.

754 *L'Année des Rêves d'Équinoxe*
Château-Zhentil initie un programme d'expansion, érigeant de nouvelles murailles et jetant le premier pont en travers du Tesh.

775 *L'Année de la Pierre Sanglante*
Les nouvelles murailles de Château-Zhentil sont terminées.

796 *L'Année des Brumes Grises*
Les maîtres-caravaniers zhentils rapportent qu'une Plaie Nocturne dans Valjoyeux a rendu la route trop dangereuse. Cherchant une nouvelle voie vers le sud, les Zhentils sont les seuls habitants de la surface de Château-Zhentil qui écartent la violence et font la paix avec les drows de la Vallée d'Ashaba.

882 *L'Année de la Malédiction*
La Plaie Nocturne s'abat sur Château-Zhentil, mais elle est défaite par la puissance des Zhentilars, défenseurs de tous les Zhentils.

902 *L'Année des Larmes de la Reine*
Les troupes du Zhentilar sont attaquées par des maraudeurs phlainites, ce qui contraint Château-Zhentil à agir pour la défense de ses frontières.

906 *L'Année de la Charrue*
Le Traité de La Chevauchée est conclu entre Château-Zhentil, Phlan et Melvonte.
Des agents cormyriens s'emparent de la Vallée d'Ashaba et la rebaptisent Valombre ; le commerce zhentil est prohibé.

1018 *L'Année de la Dracorage*
Un grand vol de dragons assaille Château-Zhentil. Le vieux château est détruit, mais la ville est sauvée par ses magiciens et par les prêtres de Baine ; les invocateurs de sorts les plus remarquables sont élevés jusqu'au Conseil en récompense de leurs services, comblant les vides engendrés par les dragons. Des rumeurs désignent le Culte du Dragon comme l'instigateur de cet acte ignoble perpétré pour des raisons encore inconnues.

1164 *L'Année des Longues Ombres*
Des impérialistes méridionaux essaient de s'emparer de la principale route caravanière en fondant la ville de Vounlar.

1221 *L'Année de la Fleur Gelée*
Vounlar, assaillie par le Roi Ménestrel, une terreur libérée par des Ménestrels mal guidés, signe un traité de défense mutuelle et de commerce avec Château-Zhentil.

1229 *L'Année du Corbeau*
Naissance de Manshoon, le Béni des Dieux et futur sauveur de tous les Zhentils.

1245 *L'Année de la Douleur*
Un temple de Loviatar est fondé quand Château-Zhentil ouvre les bras aux religions opprimées du sud.

1258 *L'Année des Fleurs Fanées*
Les Seigneurs Harlshoon et Calkontor meurent dans un terrible accident, conséquence probable d'une trahison cormyrienne/sembienne ; leurs places au Conseil sont reprises par les Seigneurs Theilon et Ulsan.

1259 *L'Année du Poing Vigilant*
Le Prince-Seigneur Manshoon est guidé par les dieux pour entreprendre l'étude de la magie.
Manshoon est incapable d'empêcher la mort tragique de son frère, Asmuth, et une preuve laisse à penser que le décès fut l'œuvre des affreux seigneurs Theilon et Ulsan ; Manshoon promet justice à l'esprit de son frère.
Les forces zhentilars sont victorieuses à la Bataille des Masques, mais le Seigneur Theilon meurt vaillamment au combat.

1260 *L'Année de la Lame Brisée*
Manshoon et Chess reviennent à Château-Zhentil, rapportant avec eux la preuve que le Seigneur Ulsan a trahi le Seigneur Theilon ; Ulsan nie et refuse de reconnaître Manshoon comme un seigneur légitime du Conseil.

1261 *L'Année des Rêves Lumineux*
Supporté par le peuple, Manshoon expose les attaches perfides que le Seigneur Ulsan a avec le Cormyr ; Ulsan est exécuté en public pour ses crimes. Manshoon revendique son siège de Seigneur du Conseil.
Pour la sécurité de tous les Zhentils, Manshoon fonde le Zhentarim ; l'organisation est gardée secrète pour la protéger des espions ennemis.

1263 *L'Année du Tressym*
Le Grand Impercepteur de Baine, opérant de son quartier général dans le temple de Baine à Mulmastre, l'Autel du Dieu Noir, est montré comme un pantin hérétique au service des intérêts mulmastres.
Fzoul Chembryl va à Château-Zhentil pour prendre les rênes de l'autorité du Temple Noir de Baine pendant les troubles dans le clergé zhentil qui suivent cette





révélation ; il rebaptise le Temple Noir et lui donne le nom d'Autel Noir, indiquant par la même là où devrait aller la véritable allégeance des fidèles de Baine.

1265 *L'Année des Fleurs*
La Voix de Baine se fait miraculeusement entendre au Zhentilar dans le Temple dans le Ciel.

1270 *L'Année de la Dent*
Plusieurs royaumes apprennent l'existence du Zhentarim grâce à ses ennemis ; des centaines et des centaines de personnes se regroupent à Château-Zhentil pour rejoindre ses rangs.

1276 *L'Année du Château en Ruine*
Guidées par la sagesse des Zhentils, les forces de l'humanité reconstruisent la Citadelle du Corbeau.

1303 *L'Année du Soleil Couchant*
La garnison de la Citadelle du Corbeau, soutenue par les Zhentils, bloque les ogres du Thar, les forçant à se tourner vers l'est.
En dépit des efforts du Zhentilar pour aider la ville, Phlan est envahi quand Melvonte ignore le Traité Tripartite et refuse d'envoyer des troupes pour la défense de Phlan.

1306 *L'Année du Tonnerre*
Château-Zhentil, aidé par une force multilatérale comprenant la Sembie, Montéloy, Phlan et Melvonte, contrecarre les désirs impérialistes mulmastres en leur refusant l'utilisation exclusive de la rivière Lis dans la Guerre de la Mer de Lune.
De nombreux raids de dragons harcèlent les cités de la Mer de Lune, y compris Phlan. La puissance du Zhentilar, du Zhentarim et des fidèles de Baine dissuade les bêtes immondes de s'attaquer à Château-Zhentil.

1312 *L'Année du Griffon*
Comme les Dragons Pourpres du Cormyr n'étendent plus leur protection sur le peuple des Cuveterres, Manshoon mène le Zhentarim contre la reine-liche de la Forteresse Noire. Elle est tuée par Fzoul Chembryl et les Collines Lointaines sont libérées de sa malfaisance.
Le Zhentarim reste à la Forteresse Noire pour s'assurer de la sécurité de la région.

1316 *L'Année du Gulagoar*
Craignant les mouvements impérialistes de Rhigaerd II, Roi du Cormyr, le Valtesh demande la protection du Zhentilar et devient une partie des terres zhentiles.

1334 *L'Année du Flambeau*
Le Seigneur Manshoon est nommé Haut Seigneur du Conseil des Seigneurs par le Haut Seigneur sortant, Iorltar.
Plusieurs seigneurs sont tués quand les perfides forces de Thay attaquent une réunion du Conseil au Grand Hall.
Le Seigneur Chess est présenté au titre de Seigneur Surveillant du Conseil et assume la fonction d'orateur du conseil, précédemment tenue par le haut seigneur.
Manshoon renonce aux lourdes fonctions de sa tâche, consacrant plus volontiers son temps au Zhentarim pour la protection de Château-Zhentil et de tous les Zhentils.

1337 *L'Année de la Vierge Errante*
Avec des forces montantes dans la Chevauchée et en Thar, les seigneurs confirment Manshoon à son poste de Haut Seigneur de Château-Zhentil pour le bien-être et la sécurité de tous les Zhentils. Toutes les forces militaires de Château-Zhentil sont placées sous son ordre compétent.

1339 *L'Année de la Lune Sanglotante*
Le Zhentarim aide Jyordhan à s'arroger son trône légitime à Valombre.
Valombre et Château-Zhentil signent un traité de commerce et d'amitié.

1345 *L'Année de la Selle*
Jyordhan de Valombre est assassiné par des provocateurs du sud et son trône est usurpé ; le traité avec Château-Zhentil est insidieusement bafoué.

1346 *L'Année de l'Oiseau de Sang*
Le roi du Cormyr fonde un groupe d'assassins et d'espions, vilement appelés les Chevaliers de Myth Drannor, et les charge de la chute de Château-Zhentil et de la destruction du Zhentarim.

1347 *L'Année de la Lame Luisante*
Hulbourg, un havre d'espions pirates, est écrasé par la puissance du Zhentilar et des alliés de Château-Zhentil.

1350 *L'Année du Morgenstern*
Les Chevaliers de Myth Drannor attaquent, sans être provoqués, les terres zhentiles, détruisant nos forces à la Tour Ardente, une colonie frontalière zhentile, et profanent le Temple dans le Ciel.
Les tyrannœils du Nord recherchent un accord avec Manshoon pour une protection mutuelle.

1352 *L'Année du Dragon*
Les barbares de la Chevauché détruisent une grande caravane zhentarim en route pour Glistère.

1353 *L'Année de l'Arche*
Malyk, dirigeant légitime de Valdague, est assassiné par le hors-la-loi Randal Morn, qui dirige alors le sud de Valdague dans une rébellion contre son successeur.

1354 *L'Année de l'Arc*
La marine zhentilar écrase la flotte corsaire de Mulmastre, assurant par là la sécurité de la navigation sur la Mer de Lune.

1355 *L'Année de la Harpe*
Après des années de provocations et d'attaques sur tous les fronts, Château-Zhentil ne peut plus se fier à ses alliés de la Citadelle du Corbeau ; la nécessité d'assurer la sécurité de ses frontières septentrionales le force à assumer le contrôle de la Citadelle du Corbeau.
Des conspirateurs de Montéloy plongent Yûlash dans la guerre civile ; les troupes zhentilars sont appelées pour aider à la défense des factions loyales à la ville.





Les troupes zhentilars repoussent une coalition de forces sembiennes et cormyriennes en route vers Château-Zhentil.

1356 *L'Année du Ver*

En geste de bonne volonté, les forces zhentilars jouent un rôle primordial en réprimant l'insurrection de Lashan de Valbalafre, laquelle menaçait la Sembie. Alors que les forces du Zhentilar sont ainsi occupées, ces agents cormyriens et sembiens des Chevaliers de Myth Drannor s'emparent de Valombre. Ils nomment leur propre seigneur et chassent Lyran, l'héritier légitime et allié de Château-Zhentil, avant qu'il ne puisse réclamer son trône.

Les perfides Chevaliers de Myth Drannor essaient de renverser le gouverneur de Vounlar, mais ils sont repoussés par les forces alliées de Château-Zhentil et de la ville. Dans de couardes représailles, les Chevaliers détruisent plusieurs paisibles caravanes commerciales et tuent d'innocents citoyens de Vounlar qui se procuraient les marchandises zhentiles.

Le Vol des Dragons est repoussé de Teshvague par les efforts héroïques des Zhentilars, ce qui les force à continuer vers le sud ; pour assurer la protection de la région, Manxam le tyrannœil déplace sa base à Teshvague.

1357 *L'Année du Prince*

Une force commandée par le Grand Inquisiteur Ginali, un pantin du Grand Impercepteur de Baine à Mulmastre, essaie d'amadouer les fidèles dirigés par Fzoul, pour qu'ils rejoignent les ouailles de l'hérétique Grand Impercepteur ; Fzoul l'emporte, mais un petit nombre de Bainites leurrés quittent l'Autel Noir pour suivre Ginali.

Le Grand Prêtre et l'Inquisiteur Ginali de Baine édifie un temple rival de Baine dans Château-Zhentil. Cet édifice de moindre importance est appelé le Temple Noir, dans une tentative pathétique de tromper les Bainites loyaux.

Shandril, une puissante Ménestrelle, attaque la Citadelle du Corbeau, mais elle est repoussée par les mages zhentarims ; de nombreux martyrs sont pleurés.

Manshoon et Fzoul tombent brièvement malades jusqu'à ce que les puissances qui protègent Château-Zhentil leur redonnent de la vigueur.

Château-Zhentil remporte une féroce bataille navale contre les forces des cités rebelles de Melvonte et de Mulmastre ; l'hostilité de ces anciens alliés ne faiblit pas.

Tard dans l'année, la guerre civile enflamme Yûlash. Des ruffians de la faction rebelle soutenus par Montéloy prennent la ville, mais ils sont repoussés par les royalistes dans les mois qui suivent ; des équipes de travailleurs de la Citadelle du Corbeau sont envoyées à Yûlash pour renforcer ses fortifications défensives.

1358 *L'Année des Ombres*

Château-Zhentil est béni par la venue de l'avatar de Baine. Son temple, l'Autel Noir, est refaçonné en une demeure plus convenable pour le dieu pendant son séjour sur ce plan.

En réponse aux attaques infligées à Vounlar, le Zhentilar, sous le commandement de Baine, fait une incursion à Valombre, tuant moult perfides Chevaliers de Myth Drannor et leurs alliés. Fzoul et Sememmon se révèlent être des chefs compétents dans les forces du Seigneur Noir, même si la forme de l'avatar de Baine est perdue suite à une infâme trahison.

Fzoul sert Baine en tant qu'avatar temporaire jusqu'à ce que le Seigneur Noir transfère son essence dans une forme obsidienne, plus appropriée à sa nature divine.

Baine est détruit dans un combat singulier avec l'avatar de Torm à Tantras.

Cyric, supérieur à Baine, Protecteur du Zhentilar, accède aux cieux ; son temple à Château-Zhentil, le Cercle des Ténèbres, est dirigé par Maskul Crinpsyché.

1361 *L'Année des Vierges*

La Débainification purge Château-Zhentil des traîtres, puisque la fausse adoration bainite est interdite dans la ville par l'inquisition de Cyric, dirigée par Xéno Crinpsyché. Le Temple Noir est détruit ; l'Autel Noir est partiellement ravagé par le feu.

Les fidèles de Cyric reconstruisent l'ancien Autel Noir, le dédiant à la gloire de Cyric ; la structure conserve son ancien nom, de manière à moins troubler les fidèles des églises consolidées. Reno Crinpsyché en est son grand prêtre.

1362 *L'Année du Heaume*

Reno Crinpsyché proclame l'An Un du Règne Incontesté de Cyric dans une déclaration sacrée aux fidèles de Château-Zhentil.

1364 *L'Année de la Vague*

Une prime est offerte pour l'hérétique Grand Impercepteur de Baine, qui ne s'est pas présenté devant le clergé de Cyric à Château-Zhentil après avoir été convoqué par ses inquisiteurs sacrés.

1366 *L'Année du Bâton*

La direction de Château-Zhentil est confiée au Seigneur Chess, car le Seigneur Manshoon se rend temporairement à la Citadelle du Corbeau pour en renforcer ses fortifications.

1368 *L'Année de la Bannière*

Les inquisiteurs de Cyric purgent Château-Zhentil, la Citadelle du Corbeau, Yûlash, la Forteresse Noire et Tesh de tous les infidèles.

Les forces de Château-Zhentil, qui aident les guerriers de la liberté à Yûlash, se regroupent en dehors de la ville.

Château-Zhentil est détruit par les ennemis de Cyric en réponse à l'infidélité de son peuple.

1369 *L'Année du Gantelet*

1370 *L'Année de la Chope*

1371 *L'Année de la Harpe Inutilisée*

1372 *L'Année de l'Entropie*







Le Zhentarim



"Les choses ne vont pas bien, mon ami. Manshoon, dans sa folie, a réuni de puissants magiciens, clercs et guerriers dans Château-Zhentil pour quelque projet dément. J'ai moi-même été contacté. Des rumeurs circulent au sujet d'une cabale secrète, appelée le Zhentarim, que Manshoon est en train de monter. J'ai peur que la malveillance croissante de Château-Zhentil ne se répande bientôt au-delà de la Mer de Lune et que nous soyons incapables de l'arrêter. Cela peut être mon dernier contact avec vous, car je crains pour ma vie. Il est difficile de dire si le Cormyr - non, tous les Royaumes, vont être à l'abri de l'esprit déséquilibré de Manshoon. Quels sont ses projets exacts, seul son Cercle Intérieur n'en a qu'un soupçon. Soyez certain que ce réseau ne nous apportera que douleur et destruction. Pour le bien du pays, je reste ici pour découvrir ce que je peux. Si je ne revenais pas, puisse Mystra vous guider et vous préserver au fil des ans, mon ami."

- Une lettre de Nalon du Cormyr, Magicien de Bataille du Cormyr et espion à Château-Zhentil, à Vangerdahast, Magicien de la Cour Royale du Cormyr, 1269 CV.
On n'entendit plus reparler de Nalon



e Zhentarim n'est pas une organisation aussi secrète. Elle comprend des membres recrutés par Manshoon et par d'autres de son Cercle Intérieur. Son principal but est de dominer le commerce dans les Royaumes. Bien que le contrôle commercial soit son objectif majeur, le Zhentarim est plus qu'un groupe de marchands maléfiques s'affrontant pour la richesse. Le pouvoir est la clef du mode de vie du Zhentarim. Plus on a de pouvoir dans le Réseau Noir, plus l'on en veut - et plus on se fait des ennemis en chemin. Beaucoup prétendent que le Réseau Noir s'éteindra en définitive de lui-même, mais l'histoire a prouvé qu'il y a suffisamment de personnes cupides, mégalomanes et malveillantes dans le monde pour remplacer celles perdues dans les querelles intestines. Assez tristement, le Zhentarim est là pour durer.

La force du Zhentarim tient à la magie de ses membres. La majorité sont des magiciens et des prêtres de Cyric (ou de Baine, selon la période). L'adhésion des roublards et des combattants est aussi envisagée, mais seuls ceux dotés de talents exceptionnels, possédant des relations particulièrement bonnes ou occupant des terrains stratégiques se voient attribuer le titre d'agents du Zhentarim - le reste est envoyé dans les rangs du Zhentilar. La majeure partie de la richesse du Zhentarim provient des caravanes commerciales qu'il contrôle et qui acheminent toutes sortes de biens de valeur d'un endroit à un autre (et qui comprennent des biens volés, des esclaves et d'autres marchandises de prix illégales, ainsi que de coûteuses cargaisons légales comme des minerais précieux). La réputation de commerçant acharné qu'a acquis le Réseau Noir tient au fait qu'il assure le transport des marchandises sans poser de questions, qu'il use de magie et d'une puissante force pour assurer la protection des cargaisons et qu'il achemine toujours - quels que soient les périls - la cargaison. Il essaie de transporter ses marchandises plus vite que n'importe qui d'autre, puis casse les prix de ses concurrents pour les mettre en faillite (il fait ensuite remonter les prix en flèche dès qu'il n'y a plus de concurrence). Il a aussi recours au vandalisme, au meurtre, aux incendies criminels et à d'autres actes de sabotage pour établir et contrôler les routes commerciales stratégiques dans les Royaumes.

Les objectifs du Réseau Noir

En dehors du commerce, les objectifs du Zhentarim que Manshoon souhaite réaliser dans la Mer de Lune et dans le reste de Toril sont nombreux :

- Contrôler la majeure partie des sièges politiques dans la Mer de Lune. La liste des villes comprend, mais elle n'est pas restrictive, Montéloy, Mulmastre, Yûlash, Phlan, Vounlar, Melvonte et d'autres petites cités et villages dans la Mer de Lune, la Côte des Épées et les Contrées du Mitan occidentales.





- Contrôler l'Église de Cyric ou de Baine (selon la période). Bien que beaucoup de Zhentarims ne soient pas voués corps et âme à l'une de ces deux divinités mauvaises, Manshoon et le Cercle Intérieur ont bien compris l'effet de levier de l'Église, à la fois grâce à son influence parmi ses fidèles et à sa réputation parmi ceux qui n'en font pas partie. Les plans personnels à long terme de Manshoon ne prévoient pas d'être sous le contrôle de l'Église d'un sombre dieu ; cependant, le programme de l'Église est en quelque sorte rempli en collaboration avec le Zhentarim. Manshoon se rend aussi parfaitement compte que les considérations religieuses permettent de motiver les gens lorsque la cupidité est impuissante.
- Fournir des services qui sont considérés comme illégaux dans la plupart des communautés de la Mer de Lune. Cela comprend l'approvisionnement en poison, en drogues illicites et dangereuses, en armes et en esclaves - tout cela, bien sûr, à des prix lucratifs. Les ambitieux Zhentarims souhaitent étendre ce commerce à la Côte des Épées à l'ouest et à la Mulhorande au sud-est.
- Assurer l'anéantissement de tous ceux qui se dressent contre ces objectifs. Ces ennemis incluent Valombre, les Dragons Pourpres du Cormyr, Mulmastre, Montéloy, les Ménestrels, les dirigeants de la Sembie, le Culte du Dragon, d'autres cités de la Mer de Lune, le gênant Elminster et d'innombrables autres.

Dans l'ensemble, le pouvoir du Zhentarim dépasse celui de toutes les autres organisations des Contrées du Mitan, excepté peut être les Ménestrels. Si le Réseau Noir concentrait toute sa puissance pour accomplir un objectif, il en sortirait probablement vainqueur. Cependant, les membres du Zhentarim ont leurs propres itinéraires et objectifs maléfiques. La faiblesse principale du Réseau Noir, couplée avec le fait que ses membres sont dispersés dans les Royaumes, est son inaptitude à se concentrer sur un seul but.

Le Zhentarim

Fzoul Chembryl (C16)

Tyrannœils
Manxam
Xulla

Seigneur Phandymm†

Asdag (C6)
Kharembhar† (F6)

Baron Buorstag
Hlammythyl (G8)

Église de Baine
Casildar (C6)
Zhessae (C7)
Delberg (C5)
Hroth (C4)

Sarthor (M7)

Verblen (G9)
Maître-esclave

Hastil† (G3)
Hammon† (G5)
Jhaven (G4)

Meer (G4)
Chef des caravanes

Aghebar (V6)

Marchands zhentarims (niveau 0)

Maglor
l'Apothicaire (V3)

Maîtres caravaniers
Lhemako Taraskh† (G6)
Ultan Ratheistan (G7)
Nath Ilturin† (G3)
Krommiar Kethtyr (G5)

Seigneur Manshoon (M19)

Tyrannœils
Xualuhun
Zantiid

Seigneurs de Château-Zhentil
Seigneur Chess† (G3, M3, C3)
Conseiller Urathyl* (G4)
Lord Marsh Belwintle (G8)
Magistrat Osconivon† (G10)
Orm de Melvonte† (V10)
Dame Alicia (M4)
Seigneur Ssorg† (V5)

Magiciens associés
Ilthond (M7)
Jenelle Quarvaryl (M9)
Zana Longuecrinière (M11)

Alliés
Thagdall (M10)
Miraun (M9)
Eregul (M11)
Le Doigt de la Nuit (V9)
Ithana Bâtons-rouges (M9)
Geidarr Ithym* (M8)

Sememmon de la Forteresse Noire (M15)

Les Trois
Mairhe (V6)
Iltur (V6)
Sahbonn (V6)

Le
Péréspectre
(G12)

Riviar
Vent noir
(G7)

La Sentinelle
de l'Orage

Ashemmi (M10)

Kadorr (M6)
Sashen (M5)
Yarkul (M7)
Nith (V9)

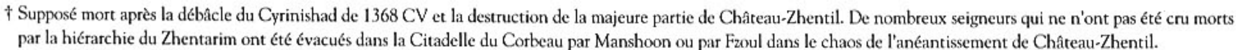
Ilthond (M7)
Faren (M5)

Hansibal
Droune (V1)

Fyroth Taharavic
(G8/M10)

Slim (V8)
Kolvar (V4)
Sem (V3)
Bauble (V4)

† Supposé mort après la débâcle du Cyrinishad de 1368 CV et la destruction de la majeure partie de Château-Zhentil. De nombreux seigneurs qui ne n'ont pas été cru morts par la hiérarchie du Zhentarim ont été évacués dans la Citadelle du Corbeau par Manshoon ou par Fzoul dans le chaos de l'anéantissement de Château-Zhentil.









L'histoire secrète

Il était tard quand les coups sur la porte attendus résonnèrent. Sans se soucier de qui il pouvait s'agir, Manshoon murmura, "Entrez, Fzoul".

Enveloppé dans des robes sombres, le Grand Prêtre de Baine entra avec raideur dans la salle d'audience de la Haute Tour, secouant avec dégoût la pluie de ses vêtements. Quand son capuchon tomba, l'animosité du regard du Grand Prêtre aurait pu foudroyer mortellement le plus ancien des dragons. La tentative fut vaine sur Manshoon.

"Je suis si heureux que vous ayez pu vous arracher à votre méditation ce soir, Seigneur Fzoul", dit froidement Manshoon. "Comme toujours, c'est un plaisir de partager votre compagnie."

"Épargnez-moi vos bavardages dérisoires, Manshoon", répliqua le prêtre d'un ton brusque. "C'est une soirée froide et humide et je préfère l'humidité et le peuple crasseux à votre compagnie. Quelle que soit la raison pour laquelle vous m'avez fait mander, elle ferait mieux d'être bonne, ou mon seigneur Baine vous considérera avec mauvaise grâce !"

"Plus chaleureux que jamais, hein mon ami ?" répliqua Manshoon alors qu'il se dirigeait vers un placard d'où il tira une bouteille poussiéreuse. "Puis-je attirer votre attention sur ce vin de feu de la Mulhorande ? C'est vraiment un très grand millésime." Fzoul secoua la tête avec une colère non dissimulée tandis que le mage versait l'épais vin noir dans des gobelets d'or. Souriant à la pensée d'empoisonner le fidèle de Baine, le mage prit son verre et retourna à sa confortable chaise. Buvant une gorgée de vin épicé, Manshoon, perdu dans ses pensées, fixa le gobelet pendant un long moment avant de se tourner de nouveau vers le prêtre malfaisant.

"Nous n'avons jamais été en bons termes, Fzoul", commença Manshoon "et je ne vous ai pas appelé ici pour devenir votre ami intime. La raison pour laquelle je vous ai convoqué est que je souhaite entrer en partenariat, pour ainsi dire, avec vous et quelques-uns de vos fidèles."

Si Fzoul avait été un homme inférieur, il aurait pu éclater de rire. "Au nom de Baine" siffla-t-il, "qu'est-ce qui dans les Royaumes ferait que je veuille vous rejoindre dans un quelconque projet ?"

"Le pouvoir, mon cher Fzoul, le pouvoir ! Il est dans mes intentions de former un réseau d'espions et d'assassins, plus grand et plus puissant que tout ce que vous, ou un autre seigneur de Château-Zhentil, possédez actuellement, contrôlé par ceux loyaux à mon Cercle Intérieur. Ce réseau noir nous aidera à dominer le commerce et les communautés dans la Mer de Lune et au-delà. La formation de cette organisation, que j'ai baptisé le Zhentarim, a déjà commencé. Je vous offre une place dans la cabale du Cercle Intérieur. Songez sagement à votre réponse, mon ami - l'offre ne se représentera plus."

La menace ne fut pas inutile, pas plus que ne l'était le potentiel dans l'offre du mage. La lente absorption du vin fut le seul bruit dans la pièce pendant plusieurs minutes alors que Fzoul étudiait Manshoon avec une vive attention, comme si les conséquences



Manshoon invite Fzoul Chembryl à rejoindre le Zhentarim.

d'une telle alliance pouvaient être prédites sur les traits de son visage. Après un moment, le prêtre murmura, "Qu'est-ce que j'ai à y gagner ?"

Un sourire sinistre passa si rapidement sur les lèvres de Manshoon que Fzoul ne fut pas certain de l'avoir réellement vu au travers des ombres de la pièce. "J'ai entendu dire que vous et le Grand Impercepteur de Mulmastre n'étiez pas dernièrement en meilleurs termes, mon cher Fzoul. Le Zhentarim pourrait faire perdre la grâce du cher Impercepteur parmi les fidèles du Château, vous laissant ici le seul contrôle des prêtres de Baine. Et ce n'est qu'un début. Avec le support de l'Église de Baine, combiné avec celui des magiciens sous mon contrôle, la domination de la Mer de Lune sera nôtre. C'est-à-dire, bien sûr, si votre divinité toute puissante vous soutient." Cette dernière phrase fut prononcée avec plus qu'une trace de sarcasme, et ce fut une insulte que Fzoul n'oublierait pas de si tôt.

Bien que Fzoul ne fît pas confiance à Manshoon, il était intrigué par ce que le mage avait à dire. Après un autre instant de réflexion, il se leva et se dirigea vers la porte. "Je dois consulter mon Seigneur avant de rejoindre votre Zhentarim, magicien. Je reviendrai demain avec une réponse. Puisse Baine vous sourire, Seigneur Manshoon." Resserrant ses robes, Fzoul retourna à l'Autel Noir, laissant derrière lui un Manshoon souriant.







Avec le départ du prêtre, un rideau plongé dans l'ombre au fond de la pièce s'écarta, et un des apprentis de Manshoon s'avança. "Pensez-vous qu'il nous rejoindra ?" murmura le disciple.

"Bien sûr qu'il le fera, Sememmon", jubila le mage. "Je lui offre le contrôle de l'Église de Baine dans Château-Zhentil - une offre que même Fzoul ne peut refuser."

"Mais, son maître Baine ? On dit que le Grand Impercepteur est la voix du Dieu des Conflits sur ce plan. Ne verra-t-il pas cet acte comme une insulte ?"

" Vous comprenez mal le Dieu des Conflits, laquais. Baine n'interférera pas, parce que Baine prospère dans ce type de tromperie et de trahison. Fzoul reviendra demain pour s'engager dans le Zhentarim, et à ce moment, nous déciderons comment utiliser au mieux ses prêtres à notre avantage. À la fin, le Zhentarim et moi régnerons en maîtres."

Les historiens et les sages des Royaumes (y compris le fumeur de pipes préféré de tout le monde) datent la création du Zhentarim à 1270 CV, avec plus ou moins un an. En vérité, le Zhentarim a existé sous une forme ou une autre depuis l'intronisation de Manshoon comme seigneur de Château-Zhentil en 1261. La capacité du Réseau Noir à rester secret, depuis quasiment une décennie, cautionne son pouvoir et son influence.

Manshoon n'a pas mis sur pied le Zhentarim en une nuit. De nombreux magiciens qui ont rempli ses rangs durant son premier trentenaire furent engagés, soit par Manshoon, d'après des relations personnelles de longue date, soit par des apprentis qu'il a lui-même formés. En plus de Fzoul Chembryl et des fidèles de Baine, le Zhentarim se développa à pas de géant - bien que Manshoon soit le premier à le nier. Grâce au prestige que cela amena au Zhentarim, d'autres se réunirent sous la bannière de Manshoon dans toute la Mer de Lune. Ce fut cette multiplication des adhésions au Réseau Noir qui alerta le reste des Royaumes de son existence. Que cette découverte fasse ou non partie des desseins de Manshoon, seul le maître du Zhentarim en est absolument certain.

Le Cercle Intérieur

Le Cercle Intérieur du Zhentarim est composé de Manshoon, de Sememmon et de Fzoul Chembryl - chacun étant le chef d'un quartier général. Ses membres œuvrent ouvertement de concert pour améliorer le Réseau Noir et pour remplir d'or les poches de leurs dévoués agents. Secrètement toutefois, chacun complote de tuer les autres par l'entremise d'agents sacrifiables, de puissantes magies d'observation et d'argent bien placé.

Sur les trois, Manshoon et Sememmon ont les relations les plus étroites, celles du maître et de l'élève, car Sememmon fut jadis l'apprenti de Manshoon. Cependant, même Sememmon se souvient de l'époque où son maître avait ordonné sa mort comme partie du test de la puissance du jeune magicien. Il est difficile d'oublier la trahison dans les rangs du Zhentarim.

Manshoon et Fzoul, tout en se méprisant, respectent chacun l'autre. Fzoul espionne le Maître du Zhentarim et, à maintes reprises dans le passé, a tenté d'éradiquer tous les clones cachés (voir le sort de Manshoon *clone de stase* dans l'appendice **Nouveaux Sorts,** page 123), mais chaque fois, a échoué de peu. Manshoon, de son côté, a tenté de renverser l'Église bainite pour servir ses propres intérêts, mais a été contrecarré par le grand prêtre à tous les coups. Quand ils unissent leurs forces et n'essaient pas de faire échouer les plans de l'autre, Fzoul et Manshoon obtiennent habituellement facilement ce qu'ils désirent.

Entre Sememmon et Fzoul l'alliance est moins facile. Quand il était plus jeune, Sememmon se mêlait constamment des affaires de Château-Zhentil et se dressait résolument contre l'administrateur Fzoul. Fzoul se souvient avec un immense déplaisir du temps où Sememmon et lui avaient été contraints de mener le Zhentilar contre la Tour Biscornue d'Ashaba sur l'ordre de l'avatar de Baine pendant le Temps des Conflits. Cependant, Fzoul fut heureux quand le contrôle de la Forteresse Noire fut confié à Sememmon car, éloigné de Château-Zhentil, le mage ambitieux s'occupa de ses propres problèmes (et de ceux qu'il lui avait créés).

Les places fortes du Réseau Noir

Le Zhentarim exerce son action dans toutes les Contrées du Mitan par l'entremise d'agents de terrain, mais n'a actuellement que trois bases d'opérations. La première est le lieu de naissance du Réseau Noir, Château-Zhentil. La seconde est la Forteresse Noire, une forteresse située dans les Collines Lointaines, qui sont elles-mêmes nichées entre les deux grands bras des Montagnes du Couchant à l'ouest du Cormyr, et dont l'ancien maître était Varalla la reine-liche, une liche au pouvoir redoutable. La troisième base, et la plus récente, est à l'ancienne Citadelle du Corbeau qui chevauche l'Échine du Dragon. Chacune de ces places fortes est un centre principal pour le commerce du Zhentarim, un quartier général pour les troupes du Zhentilar et le lieu de naissance et le noyau logistique de nombreux complots diaboliques du Cercle Intérieur du Zhentarim.

Château-Zhentil, la Forteresse Noire et la Citadelle du Corbeau sont reliés par de puissants *portails* utilisés exclusivement par le Cercle Intérieur. Deux de ces connexions interdimentionnelles furent créées par Manshoon et Sememmon, d'après un *portail* caché, trouvé après la conquête de la Citadelle du Corbeau. Nul ne sait si la reproduction de Manshoon est un pur coup de chance ou le véritable présage de sa puissance. (Bien sûr, lui-même revendiquera la dernière proposition.) Les *portails* fournissent un moyen de transport - et de fuite - pratique pour les membres du Cercle Intérieur.






Château-Zhentil



Avec la prise de la Forteresse Noire et le récent réalignement de ses ressources à la Citadelle du Corbeau, le Réseau Noir n'a pas pu faire preuve d'une grande efficacité à Château-Zhentil. Les Zhentarims y sont dominés par le clergé de Baine (ou de Cyric en fonction de la période), par les naug-orls (des voleurs, des assassins et des espions qui travaillent pour les seigneurs gouvernants), les naug-adars (des mages zhentarims moindres qui servent d'espions dans la population), les marchands et les maîtres-caravaniers, et par un contingent de combattants qui travaillent dans le Zhentilar. Tous les membres du clergé de Château-Zhentil sont loyaux envers Fzoul Chembryl (LM hm C16), un membre du Cercle Intérieur du Réseau Noir, le reste des Zhentarims se répartissant entre le prêtre corrompu et Manshoon.

Château-Zhentil est aussi le noyau central du commerce zhentarim dans les Contrées du Mitan. Même si, récemment, quelques activités s'en sont écartées au profit des deux autres citadelles, les négociants de Château-Zhentil demeurent les plus habiles dans toutes les Contrées du Mitan. En dépit des efforts de groupes tels que les Ménestrels et les Dragons Pourpres, le Zhentarim y brigue toujours le contrôle de tout le commerce, qu'il soit légal (du minerai de l'Échine du Dragon) ou illégal (des poisons et des esclaves).

L'objectif majeur du Réseau Noir est la conquête de la région de la Mer de Lune. Comme Château-Zhentil possède les troupes les plus nombreuses et les plus expérimentées, le Zhentarim utilise les forces zhentilar pour punir ses ennemis et affaiblir ses rivaux, et placer les siens aux postes-clefs dans les communautés. Le Zhentarim fait aussi souvent appel aux tribus et aux mercenaires non-humains, dont un contingent assez important est stationné à Château-Zhentil. Le général Vrakk, vétéran de la Campagne de la Horde, est le commandant de la plus grande force de troupes non-humaines de Château-Zhentil. C'est aussi un membre du Zhentarim.

La Forteresse Noire



Conquise par le Zhentarim en 1312 CV, la Forteresse Noire est gouvernée par le mage Sememmon (LM hm M15), un ancien apprenti de Manshoon. Le contingent militaire y est fort de 1 000 hommes, et tous ceux qui y habitent, exception faite des esclaves et des prisonniers, sont membres du Réseau Noir. Comme la Forteresse Noire est située à une distance significative des deux autres places fortes du Zhentarim dans la Mer de Lune, c'est une base réservée à l'élite et aux plus dignes de confiance (si cela peut être dit pour un Zhentarim).

La Forteresse Noire est un fort aux hautes flèches, fait d'une pierre noire, ramassée dans un culot volcanique déchiré au



Sememmon étudiant dans sa bibliothèque, à la Forteresse Noire.

milieu du Val de la Forteresse Noire, une petite vallée au plus haut des Collines Lointaines, encadrée de tous côtés, sauf à l'ouest, par d'abrupts escarpements. (Le château est décrit dans la 2ème Édition de la Boîte AD&D Châteaux). Arrachée à la reine-liche Varalla, la Forteresse Noire rivalise maintenant avec la Citadelle du Corbeau pour la force et avec Château-Zhentil pour la traîtrise ambiante.

Officiellement, la Forteresse Noire sert à protéger les Collines Lointaines, havre du commerce caravanier (uniquement zhentarim), et à faciliter les relations diplomatiques entre la Mer Intérieur et la Côte des Épées. Secrètement, c'est un centre de recherches et d'expériences magiques, un refuge d'esclavagistes et une base de pouvoir, un quartier général pour les maraudeurs dans le Cormyr et la Côte des Épées, et une prison pour les ennemis du Zhentarim. Les caravanes marchandes zhentiles en provenance de la Porte de Baldur, de Mirabar et de Calisham y font des haltes régulières pour obtenir des magies et des gardes de protection, rassembler des provisions et rendre compte à leurs supérieurs, avant de revenir à Château-Zhentil. La Forteresse Noire est aussi un relais du Zhentarim à partir duquel il répand son influence dans les villages entre les Collines Lointaines et la Côte des Épées.





Tactiques zhentarims à la Forteresse Noire

Une des tactiques préférées du Zhentarim est de saboter le commerce en important stratégiquement des monstres pour les relâcher le long des routes marchandes des concurrents. Cette tactique est largement employée dans les régions entourant la Forteresse Noire et dans le Cormyr oriental. Le Réseau Noir transfère des tribus entières de gobelins, de koboldes, d'orques et d'ogres dans la zone choisie, les approvisionne en armes et, quelques fois même, en objets magiques. Le Zhentarim a aussi conclu des pactes avec de nombreux tyrannœils et dragons pour provoquer des ravages dans des régions où de simples gobelinoïdes ne sont pas suffisants.

Une des plus récentes tactiques utilisées pour menacer les routes commerciales des concurrents est d'envoyer des chevaucheurs de wivernes hors de la Forteresse Noire pour voler en territoire ennemi et déposer des profondérateurs sur les routes commerciales rivales. Ces profondérateurs, élevés dans les donjons de la Forteresse Noire, ravagent les caravanes marchandes du Cormyr à Eauprofonde. Cette tactique fut, ni plus ni moins, inventée par Manshoon du Zhentarim.

La conquête de la Forteresse Noire par Manshoon avait aussi pour but de limiter l'extension occidentale de la sphère d'influence du Cormyr. Si les forces d'Azoun étaient autorisées à soutenir les Contrées du Mitan occidentales plus énergiquement, les activités du Zhentarim seraient entravées, de la même façon que Château-Zhentil qui subit des revers constants du fait des actions des résidents de Valombre et affiliés. Une main fermement posée sur la Forteresse Noire, le Zhentarim œuvre pour étendre et contrôler le commerce à l'Ouest. Il harcèle également le Cormyr avec des incursions de brigands et d'autres activités à l'est afin d'affaiblir son influence. Les Cormyriens sont si préoccupés par les activités zhentiles hors de la Forteresse Noire, qu'ils ne peuvent pas aider les petites communautés des Contrées du Mitan occidentales, lesquelles tombent une par une sous la coupe du Réseau Noir.

La Citadelle du Corbeau



La Citadelle du Corbeau est une longue chaîne de forteresses connectées entre elles qui chevauchent l'Échine du Dragon. Elle tomba sous le contrôle du Zhentarim en 1355 CV à la suite d'une traîtrise zhentile orchestrée de main de maître (voir le chapitre **L'histoire de Château-Zhentil,** page 16). Ses origines sont enveloppées de mystère et de conjecture. Au départ, la Citadelle n'était que des murs effondrés et tours inhabitées, sporadiquement entre les mains de brigands. Puis les cités de la Mer de Lune et Château-Zhentil la reconstruisirent et assurèrent une permanence durant l'Année de la Forteresse en Ruine (1267 CV) pour repousser des invasions de la Chevauchée et de Tar. Par la corruption, par le renforcement constant des éléments zhentilars de la coalition occupant la Citadelle, et finalement, par une trahison absolue, Château-Zhentil gagna le contrôle complet de la Citadelle. Jusqu'à ce jour, beaucoup de prisonniers, des représentants des autres cités de la Mer de Lune, présents durant la prise de pouvoir, croupissent toujours dans les plus sombres cachots de la Citadelle, loin de la lumière du jour.

Comme la Forteresse Noire, la Citadelle du Corbeau bénéficie de fortes défenses sans le souci (et le danger) d'une population civile. Elle abrite un contingent de 2 000 soldats, dont la majorité sont des Zhentarims, dirigés par la main de fer du Seigneur Kandar Milinal (LM hm G10). En temps de guerre, la Citadelle peut héberger 7 000 soldats supplémentaires.

Bien qu'on puisse affirmer qu'il y a beaucoup de membres du Réseau Noir parmi les soldats (Seigneur Kandar pour le nommer), le nombre total de Zhentarims présents est faible, en dépit de la présence de Manshoon (LM hm M19), qui a fini de transférer sa base d'opérations avant les événements de la débâcle du *Cyrinishad*. Beaucoup de magiciens de bas niveau et d'assassins considèrent la Citadelle comme leur logis, tout comme les compagnies de mercenaires engagées par Manshoon qui y hivernent. Tous les occupants de la Citadelle ont un quelconque antécédent zhentil. Les imposteurs sont, tôt ou tard, découverts et sommairement exécutés.

Manshoon n'a pas rendu public ses desseins concernant les Zhentarims de la Citadelle du Corbeau, mais quelques-uns savent ce qui se trame dans son esprit tortueux. Beaucoup de plans et d'objectifs du Zhentarim trouvent leur source à la Citadelle, et Sememmon et Fzoul s'y rendent plusieurs fois par an. Si jamais le Réseau Noir était chassé de la Forteresse Noire ou de Château-Zhentil, la Citadelle du Corbeau pourrait absorber, à contrecœur, de nombreux Zhentarims.

Opposition

La liste des ennemis du Zhentarim est longue. Si l'on recensait tous les individus qui considèrent le Réseau Noir comme leur ennemi, ils seraient plus nombreux que la population d'Eauprofonde. L'inventaire que voici n'est pas limitatif, et le MD est encouragé à y ajouter d'autres individus et groupes de son cru.



Le Culte du Dragon : le Culte du Dragon fut fondé par un puissant magicien appelé Sammastre (qui est réputé avoir été favorisé par les dieux avec un pouvoir semblable à celui d'Elminster) à une date inconnue antérieure à 900 CV. Les sages rapportent que l'esprit de Sammastre ne put se servir "du toucher des dieux" et que sa folie l'a conduit à croire, qu'un jour, des dragons morts dirigerait le monde. Le Culte révère les dragons mauvais en







général, et quand cela est possible les réanime (en particulier les plus âgés et les plus puissants) en dracoliches. Il agit comme un réseau de renseignement pour ses maîtresses dracoliches mortes-vivantes, rapporte des trésors et des magies puissantes à leurs repaires et encourage la transformation en dracoliches de tous les dragons mauvais.

Le premier contact entre un Zhentil (car le Zhentarim allait être créé des années plus tard) et le Culte du Dragon se produisit durant l'Année de la Dracorage, en 1018 CV, quand Château-Zhentil fut assailli par un grand vol de dragons. Le motif de cette attaque n'est pas spécifiquement connu, mais ce fut probablement pour dépouiller Château-Zhentil de ses richesses, qui s'envolèrent vers les trésors des dracoliches. Au cours des 350 années suivantes, le Culte a mené des assauts frontaux avec des dragons et conduit des attaques sournoises contre des forts zhentarims. Il a récemment commencé à frapper les caravanes marchandes pour les dépouiller de leurs richesses. (Le Culte est le suspect numéro un dans une affaire concernant une caravane disparue sur sa route vers Glistère, même si l'on pense plus fréquemment que ce sont les barbares de la Chevauchée qui en furent responsables.) Les plus grandes caravanes zhentarims sont maintenant équipées de *potions de contrôle des dragons* et d'autres protections similaires contre les cultistes déséquilibrés.



Les Ménestrels : basés dans les Contrées du Mitan, les Ménestrels forment une organisation semi-secrète de groupes d'aventuriers, principalement bons, qui reçoivent un soutien des Églises bonnes, des cercles druidiques et de puissants individus neutres avec qui ils partagent un ennemi commun, le Zhentarim. Les Ménestrels agissent pour le bien de l'humanité et croient en un équilibre rigide entre la civilisation et la nature. Ils opèrent souvent en secret, par l'entremise d'individus ou de petits groupes d'aventuriers pour accomplir leurs objectifs. Ceux de la Harpe n'ont pas de base d'opération permanente, excepté peut-être le Manoir d'Obscure à Berdusk.

Les Ménestrels apprirent pour la première fois l'existence du Zhentarim au printemps de l'Année des Douves (1269 CV), quand Vangerdahast du Cormyr transmit un rapport de renseignements sur Château-Zhentil à Khelben "Bâton Noir" Arunsun. Au cours du siècle suivant, les Ménestrels et les Zhentarims se seraient quelquefois littéralement tués à vue. Dans les récentes années du conflit entre les deux groupes, les Ménestrels n'ont pas pu réprimer toutes les activités du Zhentarim dans les Contrées du Mitan, suite aux pertes subies dans la Guerre des Ménestrels. Finalement, la force du nombre revint dans les rangs des Ménestrels, mais pendant ce temps, le pouvoir et l'influence du Zhentarim avaient atteint un niveau tel que les Ménestrels ne pouvaient complètement l'éliminer. Aidés par les forces de Valombre, qui est considéré comme un domaine ménestrel par tous les Zhentils, les Ménestrels sont peut-être les ennemis les plus redoutables du Zhentarim.



Grand Impercepteur de Baine : autrefois chef mortel de l'Église de Baine dans les Royaumes, qui dictait la politique et la doctrine de l'Église de l'Autel du Dieu Noir à Mulmastre, le Grand Impercepteur de Baine vit en exil dans un endroit inconnu des Zhentils. (Il se cache à Mulmastre.) La Débainification, les persécutions des Bainites dans tout Féérune par les Cyriquistes qui suivirent et, finalement, les assignations lancées à l'église de Cyric de Château-Zhentil pour forcer le Grand Impercepteur à paraître devant ses inquisiteurs dans l'Année de la Vague (1364 CV), l'obligèrent à se cacher. Cela ne signifie pas que le Grand Impercepteur a été oublié par ses fidèles ou qu'il a décidé de se retirer. Sa passion ses convictions est toujours forte.

Même si c'est un fugitif, le Grand Impercepteur (qui abandonna l'usage de son nom terrestre quand il revêtit le manteau du Grand Impercepteur) détient toujours du pouvoir et de l'influence, du moins dans la région de la Mer de Lune où les Bainites orthodoxes qui refusèrent d'accepter Cyric vivent cachés. Au fil des ans, le Grand Impercepteur a eu plusieurs espions à solde, qui surveillaient les activités de Manshoon et de Fzoul. Mais leur aide diminua de façon significative après la Débainification. Beaucoup, en effet, furent découverts et mis à mort, alors que d'autres, moins dévoués, semblèrent avoir vu qui détenait le vrai pouvoir - et ont changé de camp.

Prétextant son manquement à répondre aux convocations de l'Église de Cyric, le Zhentarim offre une prime de 10 000 pièces d'or pour la tête du Grand Impercepteur. Avec la destruction de Château-Zhentil dans l'Année de la Bannière (1368 CV), le Grand Impercepteur vit son influence grandir.

Les Mir

Autour du Marais de la Cuve, dans les Cuveterres, des cavaliers semi- nomades, qui se sont baptisés les Mir, résistent à la domination du Zhentarim. Ils rivalisent avec les forces de la Forteresse Noire et les Dragons Pourpres du Cormyr pour contrôler la région.

Ils sont menés par un cavalier sauvage, portant le titre héréditaire de "tralmir", Tralmir Numac (CN hm G14). C'est un combattant hors pair, entouré de dizaines de combattants compétents (CN hm G4- G7). Les Mir se sont aménagé une base secrète au nord du Marais de la Cuve, où leurs familles vivent retirées. Les Mir sont des pillards qui sillonnent les routes commerciales du nord pour dépouiller les caravanes zhentiles de leurs biens.

Se lier d'amitié avec les Mir n'est pas chose facile. Ils font rarement confiance aux étrangers depuis qu'un groupe d'espions s'est infiltré dans leur tribu et ont tué un grand nombre de femmes. Ceux qu'ils acceptent doivent prêter serment au tralmir et être prêts à verser leur sang pour défendre le territoire des Mir.







Le Grand Impercepteur commande toujours un important allié bien renseigné sur Château-Zhentil : Orox le tyrannœil. Orox collaborait avec le Haut Inquisiteur Ginali lors de sa mission pour ramener l'Église de Baine (contrôlée par Fzoul) de Château-Zhentil sous l'aile du Grand Impercepteur. Orox, qui a fui Château-Zhentil au tout début de la Débainification, a suivi le Grand Impercepteur dans son isolement. Il reste un ennemi éternel de Château-Zhentil, du Zhentarim, de Fzoul Chembryl et (tout particulièrement) de l'Église de Cyric en raison de l'humiliation subie par la Débainification et par Alias des Liens d'Azur durant son travail avec Ginali.



Le Trône de Fer : crée il y a une décennie par des inconnus, le Trône de Fer est un groupe de marchands qui négocient à la valeur nominale et honnêtement. Restant en dehors de la politique, le Trône de Fer est dans les affaires simplement pour faire de l'argent. Dans ce processus, il est entré dans une concurrence féroce avec le Zhentarim.

Le Trône de Fer et le Zhentarim ont eu de nombreuses échauffourées ces dernières années, et aucun n'a eu le dessus. Beaucoup de conflits sont nés des guerres commerciales commencées dans tel village ou dans telle ville, mais ils ont été remportés à part égale par chaque partie. C'est une réalité que le Zhentarim n'accepte pas, alors que le Trône de Fer considère cela comme le coût des affaires. Beaucoup de marchands, durement touchés par la politique du Trône de Fer, affirment publiquement que les Zhentarims sont les vrais chefs du Trône de Fer, même si personne, même pas les agents du Trône, ne connaît ses chefs. Les Zhentils soupçonnent que l'or du Cormyr essaie de battre le Réseau Noir à son propre jeu.

Les Chevaliers de Myth Drannor : les Chevaliers de Myth Drannor furent, à l'origine, un groupe d'amis d'enfance qui mourraient d'envie de s'aventurer dans les Royaumes. Après plusieurs années d'aventures couronnées de succès, ils reçurent une charte du Roi Azoun IV du Cormyr les autorisant à porter les armes pour défendre son royaume. Ce fut, peu après cela, qu'ils se mirent à dos le Zhentarim.

Alors qu'il essayait de prendre le contrôle d'une route commerciale dans les Rocterres, un corps expéditionnaire zhentarim se heurta aux Chevaliers et essuya une cuisante défaite. Deux des plus puissants membres du Réseau Noir furent tués dans la bagarre. Peu après, les Chevaliers découvrirent un portail magique pour Eauprofonde et unirent leurs forces avec Khelben "Bâton Noir" Arunsun. Khelben contrecarra, alors, la prise de contrôle de Valombre par le Zhentarim en donnant à Florin Fauconnier, le chef des Chevaliers, le titre de Seigneur de Valombre et le Pendentif d'Ashaba. (Pour l'ensemble de l'histoire, voir le livret "Valombre" dans l'édition révisée de la boîte du *décor de campagne* LES ROYAUMES OUBLIÉS.)

Revenant à Valombre, les Chevaliers défirent les membres du Zhentarim et leurs alliés drows à la Tour Biscornue d'Ashaba, et gagnèrent l'inimitié éternelle du Réseau Noir. Dans l'Année du Morgenstern (1350 CV), ils tuèrent l'allié tyrannœil Xantriph dans le Temple dans le Ciel et, depuis, sont retourné dans leurs bases temporaires à Valombre, au Cormyr et ailleurs dans Féérune. Bien que de petites escarmouches se soient reproduites entre les deux groupes, d'autres affaires ont gardé le Réseau Noir hors de la sphère d'influence des Chevaliers. Toutefois, cela ne signifie en aucun cas que les Chevaliers de Myth Drannor ont oublié les forces de Manshoon.

Les Chevaliers du Nord : les Chevaliers du Nord sont une force d'aventuriers ayant une profonde haine de tous les Zhentils (les résidents de Château-Zhentil, le Zhentilar et le Zhentarim). Leur bande est composée du reste des troupes stationnées à la Citadelle du Corbeau qui étaient les représentants des cités de la Mer de Lunes autres que Château-Zhentil. Après la trahison du Zhentarim à la Citadelle du Corbeau, suite à une attaque orque dans l'Année de la Harpe (1355 CV), le reste du contingent non-zhentil qui a survécu a erré au nord et à l'est pour éviter l'influence de Château-Zhentil. Là, ils prirent le nom de "Chevaliers du Nord" et ils sont depuis une épine dans le pied du commerce zhentarim.

Au départ, la bande était composée d'une quarantaine et quelques de guerriers, de prêtres et de magicien, tous d'alignements bons, mais, au fil des ans, leur nombre est tombé à moins de vingt. Les survivants s'occupent en embusquant les caravanes zhentarims et en tuant les envoyés de Château-Zhentil qui s'aventurent au nord de la Mer de Lune. Des cris comme "Un pour le Corbeau" ou "La justice pour une autre" sont les fréquentes dernières paroles entendues par les Zhentils qui rencontrent ce groupe vengeur.

L'Alliance des Seigneurs : ordinairement appelé le Conseil des Seigneurs ou le Conseil Seigneurial, l'Alliance fut formée pour une défense commune contre le Luskan, les hordes orques, les conflits parrainés par les Calishites et le Zhentarim. Elle sert aussi de forum de discussions commerciales pour ses membres qui sont des dirigeants loyaux et essentiellement bons des cités des Contrées du Mitan septentrionales et occidentales, comprenant Eauprofonde, Mirabar, Padhiver, Lunargent, la Porte de Baldur, Elturel, Berdusk, Iriaebor et Sundabar.

Aidés par Khelben Arunsun, les agents de l'Alliance ont réussi à coordonner des opérations militaires destinées à contrer les tentatives d'annexion par le Réseau Noir d'une route commerciale terrestre, exclusive, reliant le Nord et la Côte des Épées. Ils tinrent bon contre l'empiétement zhentarim, mais sont moins unis sur d'autres sujets. Manshoon espère utiliser ces attitudes divergentes sur le commerce, la magie et le traitement des non-humains pour briser l'Alliance des Seigneurs, mais à cette date, il a toujours échoué.






Les agents de l'Alliance des Seigneurs sont variés. Ils jurent d'abord loyauté à un seigneur puis à l'Alliance. De nombreuses compagnies d'aventuriers et de paladins frappent le Zhentarim "au nom de l'Alliance."



Les Dragons Pourpres : commandés par le Grand Maréchal du Royaume du Cormyr, les Dragons Pourpres sont les forces militaires d'élite du Roi Azoun. C'est un honneur que de servir sous la bannière des Dragons Pourpres, et leur réputation de force combattante supérieure dépasse presque leurs compétences.

Les premières confrontations du Zhentarim avec les Dragons Pourpres ont été indirectes. Le plus souvent, les deux se sont rencontrés quand les Zhentarims œuvraient en coulisse pour supporter leurs alliés (souvent secrets). Cependant, principalement dans les Marches Gobelines, les Rocterres et les Cuveterres, le Réseau Noir engage activement les forces cormyriennes dès qu'il peut en retirer un profit, direct ou non. Il souhaite empêcher le Cormyr d'étendre sa sphère d'influence au-delà des montagnes de la Corne des Tempêtes. Il harcèle aussi les patrouilles et les missions des Dragons Pourpres afin d'occuper Azoun dans les basses terres, entre les Cornes des Tempêtes et les Montagnes du Couchant, de façon à ce qu'il ne puisse pas aider les communautés dans les Contrées du Mitan occidentales. Mais les forces bien disciplinées et vigilantes d'Azoun sont une source constante d'irritation pour les opérations clandestines du Zhentarim dans les Contrées du Mitan. Aussi, tout ce qui peut être fait pour égaliser la marque quand les Dragons Pourpres ne sont pas sur leur territoire est une bonne chose, tant que Manshoon est concerné.



Les Plumes Rouges : les Plumes Rouges de Montéloy sont une grande force mercenaire ayant juré allégeance à, et sous la poigne de fer du, magicien Maalthiir. C'est la milice de Montéloy. Les Plumes Rouges et le Zhentarim sont les deux doigts d'une même main : les deux sont dirigés par un magicien maléfique, les deux utilisent de grands contingents de soldats pour occuper et assujettir des communautés, et les deux rivalisent pour le contrôle des cités de la Mer de Lune. Mais les Plumes Rouges font leurs conquêtes, non déguisés et armés, alors que les Zhentarims essaient, d'abord, l'intrigue, la collusion et la conspiration (bien que le Zhentilar ait fait plus d'une apparition au fil des ans).

Depuis l'Année de la Harpe (1355 CV), les Plumes Rouges et le Zhentilar ont été entraînés dans une guerre civile à Yûlash. Tous deux veulent, en fin de compte, le contrôle total de Yûlash. (Toutefois, ils ne le concéderont jamais complètement aux Yûlashs.) Chacun supporte une faction différente dans le conflit. Parce que les forces de Château-Zhentil sont répandues dans les Royaumes, la présence du Zhentilar dans Yûlash est quelquefois inférieure à celle des Plumes Rouges. Par conséquent, les agents zhentarims travaillent d'une façon plus détournée pour saper les Plumes Rouges en leur coupant leurs lignes de ravitaillement ou en passant en contrebande de la nourriture et des armes aux sympathisants du Zhentarim.

Le Zhentarim apprécie le support populaire de la faction de la Purge de Yûlash, composée principalement des survivants des Yûlashs originels. La faction de la Purge de Yûlash supporte les Zhentils parce que, bien que le gouvernement zhentil de Yûlash fût brutal et cruel, ses actions n'ont pas détruit la cité bien-aimée des Yûlashs. Les agents zhentarims œuvrent pour recruter les membres restants de la guilde des voleurs. Toutefois, Maalthiir n'est pas un imbécile, et il travaille constamment pour bouleverser les forces de son rival Manshoon en recrutant des espions yûlashs et en développant sa propre faction de soutien dans la population.



Les Magiciens Rouges de Thay : les Magiciens Rouges sont les dirigeants de Thay, et les puissants zulkirs qui gouvernent ce pays sont choisis parmi eux. Les Magiciens Rouges sont présents dans tous les Royaumes, travaillant comme espions et agents pour le compte de Thay. Leurs actes sont supposés viser le bien de leur propre gouvernement, mais chaque Magicien Rouge a son propre programme.

Dans l'ensemble, le Zhentarim et les Magiciens Rouges comptent un nombre égal de magiciens dans leurs rangs. En moyenne, les Magiciens Rouges surpassent en compétence les magiciens du Zhentarim, alors que ce dernier peut faire appel à un réseau de soutien plus grand et plus diversifié de prêtres et de soldats. Le Zhentarim peut aussi agir sur une plus grande échelle, sans être contré par le gouvernement de Château-Zhentil, puisque le Conseil des Seigneurs est un gouvernement fantoche. Si Manshoon souhaite envoyer une armée zhentilar contre le Melvonte, en peu de temps, l'armée se met en marche. Si un Magicien Rouge souhaite rassembler des troupes et faire marcher une armée à travers Thay, beaucoup de zulkirs élèvent de puissantes objections et ils ont le pouvoir magique de mettre leurs paroles en application ; en fait, ils craignent que l'un d'eux gagne du pouvoir. Obtenir un tel déploiement de troupes est donc difficile, sans une coalition de Magiciens Rouges collaborant au moins tacitement.

Les Magiciens Rouges et le Réseau Noir se sont affrontés à de nombreuses occasions, chacun ayant trouvé des espions de l'autre dans ses rangs. Parmi les exemples notables, il y a celui où des marchands zhentarims ont tenté d'infiltrer le marché esclavagiste thayan et furent découverts. Les Magiciens Rouges ont aussi été connus pour supporter le Grand Impercepteur de Baine et Mulmastre, ajoutant à l'inimitié entre les deux organisations. Un jour, l'influence du Zhentarim peut





géographiquement se heurter aux Magiciens Rouges, mais jusqu'à aujourd'hui, les deux groupes s'observent avec prudence et restent vigilants sur les signes de complot de l'autre dans leurs propres domaines.

Alliés

Les ennemis du Zhentarim sont plus nombreux que ses alliés. Cependant, ces derniers ont été choisis essentiellement pour les situations-clefs qu'ils contrôlent ou dans lesquelles ils sont actifs, avec une inclinaison générale vers des alliés ayant la capacité d'agir à couvert. La liste des alliés du Zhentarim est toujours changeante parce que le Réseau Noir modifie sans arrêt ses objectifs.



Tyrannœils : depuis la première alliance mutuellement profitable entre Manshoon et le tyrannœil Xantriph, le Zhentarim et les tyrannœils ont souvent collaboré pour servir leurs besoins. Bien que quelques tyrannœils s'opposent au Réseau Noir avec l'aide de seigneurs de Château-Zhentil secrètement dissidents, la plupart collaborent avec les Zhentarims et le Cercle Intérieur.

Le nombre réel de tyrannœils alliés avec le Zhentarim est inconnu ; cependant, quelques-uns sont publiquement connus pour être des alliés dévoués du Réseau Noir. Xantriph, la Voix de Baine dans le Temple dans le Ciel et le premier des alliés tyrannœils du Zhentarim, fut tué par les Chevaliers de Myth Drannor dans l'année du Morgenstern (1350 CV). Il fut sommairement remplacé par un tyrannœil moins capable appelé Xulla. Peu après, Manshoon s'allia avec un autre tyrannœil, Manxam, qui finit par assurer le gouvernement zhentil de Teshvague.

D'autres tyrannœils alliés au Zhentarim se rencontrent dans les Rocterres, les Pics Gris, Décantre et, bien sûr, dans les trois places fortes du Zhentarim. Chaque tyrannœil a son propre programme, et son alliance avec le Réseau peut se clore à tout moment pour satisfaire à ses propres besoins.

Les Épées Sanglantes : ce groupe de mercenaires originaires d'Amn patrouille et a des accrochages avec les détachements cormyriens à l'ouest (et quelquefois à l'est) du Pic de l'Aigle et au nord du Pont des Hommes Tombés. Les Épées Sanglantes œuvrent pour maintenir les explorateurs et les caravanes non-zhentiles hors de la région, faisant uniquement des exceptions pour quelques marchands d'Amn. Ils ont établi un commerce zhentarim exclusif avec certaines parties des Empires des Sables, via des pistes secrètes gardées par des troupes zhentilars. Ils sont bien rémunérés pour leurs services et sont autorisés à garder tout le butin qu'ils trouvent sur leurs victimes.



Les Drows : depuis presque un siècle, les elfes noirs des Profondeurs, quelques-uns de Menzoberranzan ellemême, utilisent les passages souterrains près de Valombre pour venir à la surface et négocier tranquillement avec le Zhentarim. Les deux accès principaux des drows se trouvent dans les donjons de la Tour Biscornue d'Ashaba et sous l'Auberge du Vieux Crâne de Valombre, via un lac souterrain. Empruntant ces deux passages, le Réseau Noir leur a vendu des armes, des esclaves et tout autre objet de la surface qui peut intéresser les elfes noirs. Les drows doivent être considérés plus comme des partenaires commerciaux que comme des alliés militaires - bien que rien ne prouve qu'ils n'aideraient les chefs zhentarims si on le leur demandait (ou si les besoins des drows et du Zhentarim coïncidaient).

Durant l'Année du Ver (1356 CV), les Chevaliers de Myth Drannor condamnèrent le passage souterrain dans la Tour Biscornue d'Ashaba et tuèrent de nombreux marchands drows. Un lustre plus tard, les drows décidèrent de reprendre leurs relations avec le Réseau Noir. (Peu d'autres habitants de la surface dans les Contrées du Mitan leur vendent des esclaves humains.) Ils ont découvert un autre passage vers la surface, celui-ci plus près de Château-Zhentil. Cependant, cette entrée dans les Profondeurs est située dans l'Échine du Dragon orientale, au bord du Thar. Les caravanes zhentarims chargées d'esclaves en route pour cette caverne sont habituellement accompagnées par un contingent important de troupes zhentilars, pour se protéger des gobelinoïdes de Thar et des drows infidèles (et quelquefois indignes de confiance).

Harondalbar le Dragon Noir : depuis qu'il niche en haut des pics du sud-ouest de la Passe du Serpent Jaune, ce grand ver noir quitte rarement sa tanière, sa simple présence suffisant à garder la passe. Le Zhentarim nourrit le dragon, fait son éloge (augmentant son ego) et lui apporte à la fois trésor et sport sous la forme de créatures à chasser (comme des esclaves, des concurrents impuissants ou des Zhentils condamnés à mort). La "gardienne" du dragon est une enchanteresse zhentile enthousiaste, nommée Faren "Éclat stellaire" (LM hf M(E) 5), dont Harondalbar s'est légèrement enamouré. Ce dernier est supposé empêcher toutes les caravanes et les forces, hormis celles du Zhentarim, d'utiliser la passe, mais Faren doit parfois avoir recours aux illusions et aux tours pour savoir où il se trouve quand il refuse de bouger. Si un conflit majeur survenait dans la Passe du Serpent Jaune, Faren devra sérieusement amadouer le dragon pour le faire sortir de sa tanière.

Le Culte du Dragon s'est aussi intéressé au grand ver noir, et les agents du Zhentarim doivent occasionnellement combattre ses cultistes qui grimpent dans les cavernes, dans l'espoir de ramener le dragon avec eux en échange de quelques offrandes et des promesses de pouvoir. Harondalbar est tout à fait







Un magicien zhentarim s'entretient avec un tyrannœil allié de Manshoon.

conscient de la présence du Culte, mais il n'a aucune envie de devenir une dracoliche pour le moment.

Agents et activités zhentarims

Le Zhentarim a de nombreux agents et beaucoup d'ambitions. Voici une brève énumération de ses desseins, de ses complots et de ses forces dans les Royaumes. Cette liste n'est pas un réchauffé des acteurs de son grand objectif stratégique de domination de tout le commerce d'Eauprofonde à la Mer Intérieure. C'est un résumé des coups tactiques nécessaires à l'accomplissement de cet objectif, qui détaille les buts des agents zhentarims dans les villes, les villages et d'autres endroits dans les Royaumes. Bien que longue, cette liste n'est pas limitative car il est difficile de recenser tous les agents zhentarims qui sont actifs dans les Contrées du Mitan. Dans le Cormyr et en Sembie, en particulier, ces agents agissent à couvert depuis que des agents zhentarims ont été démembrés publiquement. Les MD ne devraient pas hésiter à créer de nouveaux agents et des nouveaux plans zhentarims pour leurs propres campagnes.

Agents du Zhentarim supposés : voici une liste des communautés où des agents du Zhentarim sont supposés exister, leurs intentions et leurs motifs étant incertains. Il est plus que probable que leur présence indique une tentative de sécuriser une route commerciale ou d'infiltrer ses alentours.

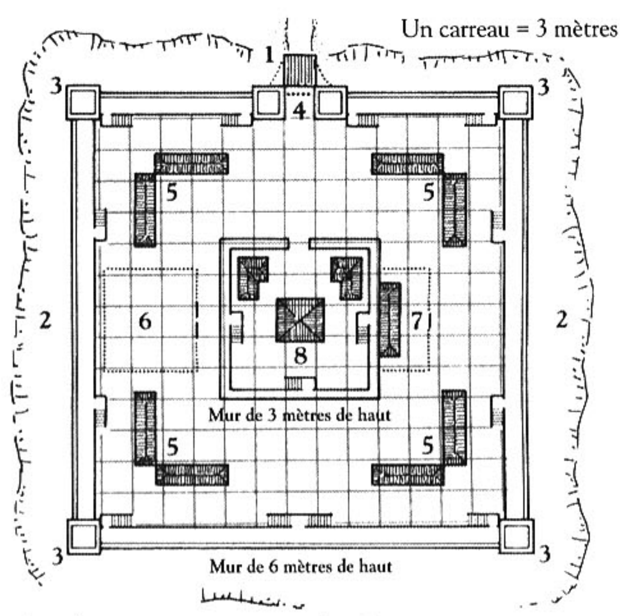
Le Nid du Griffon	Triboire
Leilon	Triel
Marsembre	Tulbegh
Ormaie	Urmlaspyr
Padhiver	Valherse
Port-Ponant	Valmoisson
Priapurl	Valplume
Proskur	Yartar
Saerloune	Yarthrain
Selgonte	

Anauroch : depuis les vingt dernières années, le Zhentarim tente, avec un succès limité, d'établir une route commerciale dans le désert de l'Anauroch. Des centaines de troupes zhentilars sont dispersées dans l'Épée (une partie basse de l'Anauroch), supportant les Robes Noires (le nom du Zhentarim dans l'Anauroch). Les agents zhentarims ont crée des oasis





Avant-poste Zhentilar



1. Pont-levis
2. Douves asséchées
3. Corps de garde
4. Herse et porte en bois
5. Casernements
6. Cour d'entraînement
7. Écuries
8. Quartiers du commandant

à l'aide de *carafes d'eau infinie*, dans un effort pour sécuriser une route dans le désert vers les Collines des Grismanteaux, puis de là vers Eauprofonde et d'autres cités de la Côte des Épées. Les plus grands obstacles du Zhentarim pour assurer cette route commerciale sont un environnement rigoureux, des indigènes agités et des confrontations avec les pouvoirs de contrôle mental des phaerimms (des êtres sinistres qui vivent dans les Profondeurs anaurochiennes.).

Asbravn : les agents du Zhentarim opèrent ici très prudemment et très calmement, car les Capes Rouges de la ville constituent une menace dangereuse. Les mercenaires et les bandes humanoïdes zhentiles agissent hors de la Forteresse Noire, en dévastant les terres environnantes. En ville, les agents rendent compte des mouvements des Capes Rouges et des activités des Ménestrels connus, fouillent les catacombes d'Undrath à la recherche des trésors qui peuvent aider leur cause et ont essayé d'ébranler l'un des ennemis les plus résolus du Réseau Noir, le prêtre d'Ilmater.

Baerlith : cette oasis artificielle et secrète dans l'Anauroch est l'une des principales haltes pour les caravanes qui traversent le désert. Elle est servie par une garnison zhentilar soutenue par une équipe de mages zhentarims.

Berdusk : un petit groupe d'agents zhentarims travaillent à proximité du cœur des Ménestrels. Ces suivants sont parfaitement dissimulés dans la communauté. Leur activité (inconnue du reste de la ville) est centrée sur la Société de la Caravane de la Lande Verte, une respectable transmarche marchande qui sert de façade pour les Zhentils. Les biens zhentils traversent la ville sous ses auspices. Le maître, Dhroul Kammet, n'est pas lui-même un Zhentarim, mais il profite de son association avec le Réseau Noir. Même si, pour écarter les soupçons, il arrive que ses caravanes soient attaquées, les bénéfices qu'il tire des marchandises "volées" lui reviennent. Néanmoins, Dhroul est très prudent et il autorise seulement les agents du Zhentarim à faire un bref séjour, par crainte de voir ses connexions découvertes par les nuisibles Ménestrels.

Borcolline : cette ville, proche de la Forteresse Noire, est en bonne voie de devenir une autre place forte du Zhentarim. L'activité zhentarim est centrée sur le Poing de l'Avenir, un temple-forteresse de Cyric non-dissimulé. Bien que les Ménestrels aient déjà frappé ici contre le Zhentarim, beaucoup de marchands et de membres de la milice de la ville sont des sympathisants zhentarims.

Néanmoins, le Réseau Noir n'a pas été capable d'exercer un contrôle complet sur Borcolline. L'obstacle le plus important est le temple de Llira lequel, soutenu par les Ménestrels, est ouvertement hostile à Cyric et au Zhentarim. Les projets du Zhentarim pour écraser ce temple ne se sont pas encore concrétisés, mais ils réussiront tôt ou tard.

Château de Lancedragon : le Zhentarim s'affaire à s'emparer et à reconstruire les ruines de ce château, qui fut construit, il y a seulement un siècle, par Daeros Lancedragon. Il s'octroierait ainsi une quatrième place forte et assurerait sa route commerciale occidentale. Les clercs de Tempus ont construit un petit lieu saint dans les murs du château en ruine et sont fort occupés par les percées des morts-vivants, orques, ogres et autres gobelinoïdes qui errent dans la région. Ils pourraient offrir une certaine résistance à une attaque zhentarim concertée, mais ne se seront probablement pas assez forts pour tenir les ruines.

Chutes de la Dague : Valdague est censé être un protectorat de Château-Zhentil, mais le connétable des Chutes de la Dague est pris dans une guerre de guérilla avec le "hors-la-loi" Randal Morn. La campagne est à peine sous contrôle zhentil. Néanmoins, le Val offre un havre relativement sûr pour les Zhentarims ouvertement déclarés, et les caravanes zhentiles peuvent traverser la vallée dans une sécurité quasi parfaite. Actuellement, des aventuriers-mercenaires sont encouragés à saisir l'importante récompense placée sur la tête de Morn.

Citadelle du Corbeau : le but déclaré du Zhentarim à la Citadelle du Corbeau est de s'opposer aux sauvages de la Chevauchée et aux gobelinoïdes de Thar. En fait, un grand nombre






de Zhentarims travaillent ici pour supporter la tentative zhentile qui vise à établir une route commerciale secrète dans le désert de l'Anauroch. Une telle route permettrait de réduire la vitesse de livraison par rapport à la concurrence (qui doit prendre une route plus longue en dessous des Cornes des Tempêtes et des Pics du Tonnerre) et renforcerait le pouvoir du Réseau Noir.

Corm Orp : ce petit village est l'une des cibles principales de l'activité zhentarim. Les agents et les maraudeurs de la Forteresse Noire font de leur mieux pour l'amener sous leur coupe, car son contrôle sécuriserait un autre maillon de la chaîne commerciale. Leurs plans vont bientôt être couronnés de succès, car le seigneur local, assiégé par une menace constante, cherche de l'aide à Borcolline. Il n'imagine pas un instant que les troupes qui vont lui être envoyées seront composées de mercenaires zhentarims.

Cuveterres : cette région grouille de tribus gobelinoïdes travaillant pour le Zhentarim de la Forteresse Noire. Des patrouilles composées des guerriers de ces tribus empêchent le commerce non-zhentil de passer et harcèlent les patrouilles cormyriennes qui s'aventurent à l'ouest des Cornes des Tempêtes.

Décantre : cette sombre ruine est le repaire d'un sinistre tyrannœil. Le Zhentarim a passé une alliance avec lui et ses serviteurs gnolls. En échange de certains objets et prisonniers, le tyrannœil sécurise la passe dans les Pics Gris, en ne laissant passer que les caravanes zhentiles.

Durécu : ce petit village gnome est tranquillement en train de devenir une base avancée du Zhentarim, sans même que ses habitants s'en rendent compte. Le petit peuple accepte de stocker des marchandises sans poser de questions et le Zhentarim en profite pour construire une cache importante d'armes et autres fournitures. Quand tout sera prêt, une force zhentarim de la Forteresse Noire s'infiltrera dans Durécu pour s'en emparera des armes déjà entassées ici. Le contrôle de ce village fournira au Zhentarim un autre pied-à-terre pour sa route commerciale vers Eauprofonde (la route septentrionale traversant l'Anauroch).

Eauforte : cette communauté vit dans l'ombre du Réseau Noir, lequel ne peut conquérir la ville sans affaiblir sérieusement le contrôle zhentil de Llorkh. Le seigneur d'Eauforte est aussi un bon ami des Ménestrels locaux, qui apparaissent souvent en ville pour se débarrasser de tout agent zhentarim découvert. Les marchandises zhentiles qui arrivent par la rivière Delimbiyr sont dissimulées par de subtiles subterfuges aux yeux de Ceux de la Harpe (des marchands déguisés en commerçants non-zhentils d'Eauprofonde) ou sont enfouies au fond des cales des bateaux qui font route vers Sécombre ou vers le Gué-de-la-Dague.

Eauprofonde : un des principaux objectifs à long terme du Zhentarim est d'établir une route commerciale rentable dans les Contrées du Mitan pour Eauprofonde. Si beaucoup soupçonnent la présence du Zhentarim dans la Cité des Splendeurs, ses agents sont enfouis très profondément. Leur but est d'éviter à tout prix les conflits avec les Seigneurs d'Eauprofonde et les Voleurs de l'Ombre, pour ne citer que deux adversaires, jusqu'à ce que la route commerciale soit assurée. Quelques représentants zhentils ont établi de petites compagnies commerciales pour réceptionner les marchandises zhentarims quand elles arriveront, alors que d'autres collectent des renseignements sur la concurrence et les clients.

Estant : jonction-clef sur la route commerciale cormyrienne suivant la Haute Route, Estant a gagné naturellement quelques agents zhentarims. Comme c'est souvent le cas, ces agents travaillent derrière la façade d'une compagnie marchande - ici, les Frères Hrulurgain. L'objectif du Zhentarim est de chasser ses concurrents par n'importe quels moyens. La guerre des prix et les accidents mystérieux sont monnaie courante à Estant.

Un Zhentarim ambitieux, Thyyrspyrl Vangradd, a un autre plan en action. Financés par la Forteresse Noire, ses gens achètent toutes les auberges et maisons de repos de la ville. Lorsqu'il aura fait main basse sur tous les services d'Estant, il lui sera facile d'offrir ou de refuser à sa guise de l'aide aux caravanes.

Fleuve Tesh : l'utilisation zhentarim de cette voie fluviale joue un rôle crucial dans le transport rapide des marchandises zhentiles dans les Contrées du Mitan. Les caravanes zhentiles

Les Casseurs de la Hache Sanglante

Cette patrouille zhentilar qui opère en dehors de la Forteresse Noire est composée d'humanoïdes mauvais. Elle est dirigée par un puissant scro (un orque de l'espace sauvage) appelé Thergod (LM scrom G7 ; FOR 18/33, CON 18) qui se rangea avec ses semblables du côté du Zhentarim quand son Spelljammer s'écrasa près de la Forteresse Noire pendant l'Année de la Harpe. Thergod dirige une patrouille de seize ogres et trois géants des collines, et il n'a jamais connu la défaite. Expert dans le maniement des épées larges, il utilise une *épée large +2*. En patrouille, il porte habituellement une *armure de plates +2* et un bouclier.

Bien que Thergod soit plutôt laid et grossier, ses hommes se rallient à lui (CHA 8, mais CHA 15 réel avec ses troupes). Le diabolique scro possède un sens tactique aigu et il est passé maître dans l'embuscade. Les Casseurs de la Hache Sanglante ont fait d'un grand crâne sur un fond pourpre l'enseigne de leur bannière. La disposition du crâne et le choix de la couleur pourpre sont une insulte directe aux Dragons Pourpres du Cormyr.

De toutes les forces de la Forteresse Noire, Thergod et les Casseurs de la Hache Sanglante sont les plus couronnés de succès - particulièrement contre les Dragons Pourpres. Une récompense de 2 000 po ou une charge dans les Dragons Pourpres de la part du Roi Azoun IV attend la ou les personnes qui débarrasseront les Royaumes des Casseurs de la Hache Sanglante.





naviguent sur le fleuve vers les Ruines de Teshvague ou jusqu'aux Chutes de la Dague, puis au nord ou au sud vers leur destination. La route fluviale est deux fois plus rapide que la route terrestre. Des mages zhentarims sont présents sur presque toutes les barges voyageant sur le Tesh pour assurer la sécurité du personnel et des marchandises.

Forêt de l'Orée : c'est dans cette forêt qui entoure Mantelneige que les troupes zhentilars de Château-Zhentil et de la Citadelle du Corbeau ont entrepris un abattage forestier massif. Plusieurs groupes de druides et de créatures sylvestres intelligentes se sont déplacés dans cette région pour s'opposer à la destruction de la forêt. Les marchands zhentarims apportent une partie des troncs à Château-Zhentil, un lot voyage vers la Forteresse Noire pour une distribution occidentale et le reste est vendu aux tribus de l'Anauroch.

Forteresse Noire : c'est l'une des trois principales places fortes du Zhentarim et elle est chargée de gagner le contrôle sur les passes et les pistes cruciales qui relient le Cormyr à la Côte des Épées. Davantage de détails concernant la Forteresse Noire sont donnés dans le *décor de campagne révisé* LES ROYAUMES OUBLIÉS, dans la boîte *Châteaux*, et plus loin dans ce chapitre.

Gorge du Crâne : ce passage pour les Contrées du Mitan occidentales, à la pointe sud-ouest de l'Anauroch, est rempli de tribus sauvages d'orques et autres gobelinoïdes, dont la plupart sont sous contrôle zhentarim. Nul n'entend plus jamais parler des caravanes non-zhentarims qui passent dans ou près de la Gorge du Crâne. Les forces y sont approvisionnées et renforcées par la Forteresse Noire voisine, et elles sont souvent envoyées dans ou au travers la Passe du Serpent Jaune pour repousser les incursions cormyriennes.

Gué d'Ashaba : parce qu'il est situé très près des frontières de Château-Zhentil, le gué d'Ashaba est l'asile de nombreux agents du Zhentarim. La plupart de ceux-ci opèrent à partir d'une branche du Marchand des Quatre-Saisons de Belle-Eau, qui achemine d'ici vers Pont-Archen des marchandises. Cependant, d'autres Zhentarims, inconnus les uns des autres, sont aussi cachés dans la ville. Leur objectif est d'amener ce Val sous la protection zhentile, de préférence sans violence. En contrôler l'accès via le gué d'Ashaba permettrait au Zhentarim de fermer la principale route commerciale Cormyr-Montéloy.

Hautelune : les agents du Zhentarim de la Transmarche de Belle-Eau sont présents dans cette ville. Ils surveillent les caravanes (non-zhentiles) qui traversent la Passe du Tonnerre et avertissent plusieurs fortins de bandits alliés au Zhentarim, dans le sud-est des Pics du Tonnerre, de leur passage.

Hlaunga : c'est une autre oasis créée par le Zhentarim dans l'Anauroch, qui sert à protéger ses routes commerciales secrètes dans la Grande Mer de Sable. Le Zhentarim entretient à Hlaunga une garnison de ses propres mages et de troupes zhentilars pour la défendre des razzieurs bédains.

Hulbourg : après la destruction d'Hulbourg par les forces zhentiles durant l'Année de la Lame Brillante (1347 CV), le Zhentarim y a maintenu des agents dans ses ruines, avec ordre de garder un œil vigilant sur les activités mulmastres. Les tentatives perpétrées à l'ouest de la cité en ruine et la dévastation totale de Château-Zhentil cimentèrent la décision du Zhentarim de ne pas essayer de reconstruire la ville.

Hulthvar : cette ville-forteresse, la digue contre la Forteresse Noire, est au bord de s'effondrer. Bien que ses chefs soient loyalement contre le Zhentarim, la cité est infestée d'agents du Réseau Noir. Le plus important est son Grand Magicien, Fyroth Tahsravil (LM hm G8/M10), conseiller-guerrier de Maurandyr. Fyroth a dissimulé sa véritable allégeance au théocrate d'Hulthvar par des sorts et des objets magiques. Actuellement, le Zhentarim utilise des sorts spéciaux conçus à la Forteresse Noire pour rendre progressivement fou Maurandyr. Une fois que cela se produira, Fyroth a l'intention d'assurer le commandement.

Comme cela convient aux plans du Zhentarim, Fyroth a été libre de se forger une bonne réputation de tueur de Zhentarims pour camoufler sa véritable nature. Ses patrouilles reviennent rarement sans avoir réussi à trouver et à vaincre des patrouilles ou des maraudeurs zhentils, et cela lui a fait gagner un statut élevé de défenseur de la ville. À la Forteresse Noire, ses maîtres considèrent, avec dureté, que ces pertes sont des sacrifices nécessaires et, en effet, lui fournissent les informations dont il a besoin pour remporter la victoire. La plupart de ses victimes sont des traîtres zhentils ou ceux qui ont perdu leur utilité aux yeux de leurs supérieurs.

Iriaèbor : Iriaèbor, la Cité Terrestre, a récemment échappé au contrôle du Zhentarim. Elle est maintenant gouvernée par un homme nommé Bron, élu par le peuple. La perte du gouvernement zhentil fut coûteuse pour le Réseau Noir, car la ville est essentielle pour contrôler le commerce du sud de la Côte des Épées. Les jours d'égorgements et des confiscations zhentiles des marchandises se sont éloignés - du moins pour le moment.

La Lande Isolée : les caravanes zhentarims circulent quelquefois dans cette région, mais l'activité n'a pas été intense ces dernières années. Parce que la Lande Isolée n'est que peu peuplée de gens civilisés, les caravanes zhentarims à destination de Llorkh, qui transportent des biens précieux ou magiques empruntent parfois cette route pour éviter la surveillance.

La Tour Ardente : cette base zhentarim en est aux ultimes phases de sa reconstruction après sa destruction par les Chevaliers de Myth Drannor pendant l'Année du Morgenstern (1350 CV). Le Réseau Noir l'utilise déjà pour avertir la Citadelle du







Corbeau des forces approchantes et comme poste de garde zhentilar pour le Temple dans le Ciel (voir ci-dessous). La Tour Ardente est gérée par quarante combattants zhentilars chevronnés (36 LM hm G5, 3 LM hm G7, 1 LM hm G9) et cinq géants du feu gèrent. 35 guerriers zhentilars supplémentaires (LM hm G4), quatre magelings (LM hm M4) et trois prêtres (LM hm C3) aident temporairement à sa restauration.

Le Temple dans le Ciel : c'est littéralement un morceau de rocher qui flotte dans le ciel et qui est supposé avoir été crée par les Néthérisse, il y a une éternité. Durant l'histoire récente, le Temple dans le Ciel fut enchaîné à la Tour Ardente et ce fut là que la Voix de Baine se fit entendre, par l'entremise du tyrannœil Xantriph et, plus tard, du tyrannœil Xulla. Avec la mort de Baine et la purge des Bainites orthodoxes de Château-Zhentil qui suivit, le Temple dans le Ciel est devenu propriété du tyrannœil, qui l'a consacré au Culte de la Bête. Le Réseau Noir, encore allié à Xulla, est en bonne voie de corrompre le Culte de la Bête pour assouvir les besoins zhentarims.

Les Épées Tirées : ce petit village est une source d'irritation constante pour les plans du Zhentarim. Situé à cheval sur la route commerciale du Réseau Noir, il résiste farouchement ses tentatives de domination. Actuellement, il est protégé par les Ménestrels, mais les agents du Zhentarim sont à l'œuvre pour ébranler le soutien local. Le succès est probable, car les marchands grognent à propos des bénéfices perdus dans une vaine hostilité envers les caravanes zhentiles.

Les Marches Gobelines : cette région est une route caravanière majeure pour le Réseau Noir. Le Zhentarim s'occupe des problèmes humanoïdes locaux en payant une redevance aux gobelinoïdes indigènes, en les engageant pour des incursions de brigands ou en les oblitérant. Les méthodes choisies dépendent du chef militaire zhentarim qui est en charge de la région ou de la facilité avec laquelle les chefs humanoïdes des différents groupes locaux peuvent être contrôlés (du moins s'ils ont des chefs). Les activités dans les Marches Gobelines sont dirigées de la Forteresse Noire ou des Chutes de la Dague. Le Zhentarim les soutient en important des monstres pour harceler les chevaliers cormyriens. Davantage de troupes zhentilars ont été déplacées dernièrement dans cette région pour achever une route commerciale occidentale.

Llorkh : autrefois une ville minière d'humains et de nains sur le déclin, Llorkh fut calmement conquise par le Zhentarim, qui tua son précédent seigneur. Le Réseau Noir a prévu d'utiliser Llorkh comme base occidentale pour sa route caravanière du désert. Un mage zhentarim, Geildar Ithym (LM hm M8), se proclama rapidement nouveau seigneur grâce au soutien de 400 "Hommes du Seigneur" (des troupes zhentilars, LM hm G1-4). Depuis, presque tous les nains ont fui pour Mithral Hall. La venue du Zhentarim a provoqué des sentiments mêlés parmi la population restante. Quelques-uns voient l'accroissement de l'or et du commerce comme un signe de prospérité pour la ville, alors que d'autres, voyant que les éléments peu scrupuleux de la société augmentent quotidiennement, se sentent moins en sécurité chez eux. En réalité, les deux sont vrais.

Craignant les forces de Seuil d'Enfer, le Seigneur Geildar est impatient de renforcer la puissance zhentile dans Llorkh. Les troupes zhentilars creusent une grande douve autour de la ville et des caravanes arrivent hebdomadairement de la Forteresse Noire, cette place forte zhentarim. Un temple de Cyric, baptisé le Soleil Sombre, a aussi été construit pour aider à renforcer le pouvoir zhentil. Son grand prêtre est Mythkar Leng (LM hm C12 de Cyric). Malgré son activité intense dans Llorkh, le Réseau Noir a été confiné dans la zone périphérique par les efforts de l'Alliance des Seigneurs.

Lundeth : quand le Zhentarim s'est emparé de ce village, il a tué ses habitants pour en faire des morts-vivants. Lundeth sert de base opérationnelle occidentale dans l'Anauroch, et plus de 20 serviteurs magelings et prêtres sont présents ici au même moment. Les caravanes zhentiles qui rencontrent des problèmes viennent ici pour demander de l'aide.

Luskan : cette communauté marchande, stratégique, achemine les biens rares des Dix Cités à Eauprofonde. De la Cité des Splendeurs, ils voyagent à travers tous les Royaumes. Alors que cinq grands capitaines sont présumés diriger Luskan, le véritable pouvoir est entre les mains de la Fraternité de l'Arcane, une compagnie marchande et une guilde de magiciens identique au Zhentarim. Le commerce des Dix Cités remplit les poches de la Fraternité de l'Arcane avec l'or que le Zhentarim préférerait contrôler. Le Réseau Noir a essayé d'introduire plusieurs espions dans ses rangs, mais ils ont vite été retrouvés morts dans les rues de Luskan. Depuis ces échecs, le Zhentarim tente de négocier une alliance avec la Fraternité de l'Arcane.

Ma'atar : c'est une autre oasis créée par le Zhentarim. Plusieurs petites structures permanentes y abritent une escouade de zhentilars plutôt déprimés, trois novices et un magicien zhentarim avec une *baguette de feu*, chargé de la direction des opérations. Le Réseau Noir y stocke, dans une grande cache, des armes et des squelettes (qui seront animés quand le besoin s'en fera sentir), pour le jour où Ma'atar sera une halte majeure sur sa route à travers le désert.

Mantelneige : ce village fut jadis le foyer d'un Chevalier de Myth Drannor retiré, Lanseril Mantelneige. C'est maintenant une base zhentile chargée d'exploiter commercialement la Forêt de l'Orée, dont les arbres sont abattus, sciés et distribués à Teshvague, aux Chutes de la Dague et à la Citadelle du Corbeau. Ayant trouvé que le commerce du bois d'abattage était extrêmement rentable, le Réseau Noir a envoyé à Mantelneige une garnison de cent soldats zhentilars expérimentés (G3-G5), sept prêtres





de Baine (C3), cinq mages (M4) et, au moins, deux Zhentarims de haut rang, un homme mage (M9) et une femme clerc (C8), pour aider à l'exploitation et repousser l'empiétement des druides et des créatures sylvestres qui s'opposent à l'entreprise. Tel que cela est parti, ces forces de la nature mènent une bataille perdue d'avance contre les Zhentils supérieurs en nombre.

Melvonte : alors que Château-Zhentil et Melvonte s'accrochent de temps en temps sur le terrain depuis la prise de la Citadelle du Corbeau par les Zhentils, le Réseau Noir a œuvré en coulisse pour gagner le contrôle du commerce d'esclaves de la ville. Diriger ce commerce permettrait aux Zhentils de vendre plus d'esclaves à leurs alliés drows qui viennent à la surface dans l'Échine du Dragon. Le Zhentarim remplace tranquillement les marchands d'esclaves de Melvonte par ses propres agents et autorise ces nouveaux marchands à payer le prix idéal aux esclavagistes locaux - permettant ainsi un retour de l'or à Château-Zhentil.

Montéloy : les agents zhentarims cherchent constamment à ébranler le contrôle de l'armée de Montéloy, soit par la subversion des soldats ou des commandants, soit par celle des officiels gouvernementaux. Mais, pour le moment, le Zhentarim n'a pas encore vraiment atteint son but. Par conséquent, il travaille à saboter le commerce en dehors de Montéloy et organise contre les individus-clefs des coups tordus les impliquant dans divers crimes, ce qui provoque leur mort ou leur emprisonnement. Beaucoup de ces plans sont dirigés pour contrecarrer Montéloy dans son occupation de Yûlash.

Olomaa : cette autre oasis zhentarim artificielle dispose, à profusion, d'eau, d'arbres fruitiers et de pâturages. Une simple structure en pierre y est le logis de quatre guerriers zhentilars (LM hm G5) supervisés par un prêtre de Cyric (LM hm C6). Cependant, la plus grande menace pour les non-Zhentils qui s'aventurent dans l'oasis vient du tyrannœil Xualahuu, en convalescence ici après la perte de plusieurs yeux pédonculés du fait d'un groupe de Ménestrels. Le tyrannœil est férocement loyal à Manshoon, car il lui sauva la vie.

Passe de la Chute du Tesh : cette passe commence aux sources du Tesh et continue à travers les Montagnes de l'Orée du Désert vers l'Anauroch. Les caravanes zhentarims voyagent à travers la Passe, puis tournent vers le sud vers Tel Badir. Une douzaine de Zhentilar (G5-G8) et deux magelings (M6) empêchent les caravanes non-zhentiles de pénétrer dans la Passe.

Passe des Ombres : une route commerciale majeure traverse la Passe des Ombres, de la Mer de Lune aux Contrées du Mitan occidentales. Tilverton, qui est occupé par le Cormyr depuis l'Année du Prince (1357 CV), y a envoyé des patrouilles. Le Zhentarim a évité de dominer totalement la Passe des Ombres pour ne pas donner au Cormyr une raison d'y envoyer plus de troupes. Les mages zhentarims y perdent souvent des monstres sauvages ou engagent des brigands pour y attaquer les caravanes non-zhentiles et les patrouilles cormyriennes.

Phlan : l'intérêt de Baine pour Phlan fut grand, car le Dieu des Conflits essaya plusieurs fois de conquérir la petite communauté pour accroître sa puissance. Avec la venue de Cyric, la préoccupation zhentile de dominer Phlan a été éliminée, et les forces précédemment assignées pour le faire ont été temporairement redirigées vers l'ouest. (Les Zhentils peuvent finalement essayer de s'emparer de la ville, mais ce n'est plus une obsession pour eux.) La reconstruction de Phlan avait ouvert de nouvelles opportunités au commerce zhentarim, mais un profil bas est requis en raison de la présence de l'Église de Tyr dans ses murs.

Pics Gris : la passe vers Llorkh à travers ces montagnes, baptisée la Passe de l'Aube, est gardée par un allié zhentarim - un tyrannœil et ses serviteurs gnolls originaires des environs de Décantre. Ce tyrannœil est sauvage et presque incontrôlable, mais il honore son marché avec le Zhentarim, car cet accord convient à ses besoins actuels (et parce que les Zhentils paient extrêmement bien).

Pont-Archen : un petit avant-poste zhentarim est dissimulé dans cette ville sous l'enseigne de la Transmarche de Belle-Eau. Comme beaucoup de façades commerciales entretenues par le Zhentarim, la Transmarche de Belle-Eau vend délibérément quelques marchandises à perte pour détruire la concurrence. C'est une manière d'augmenter la dépendance des Vaux à l'égard des marchandises zhentiles.

Pont de la Plume Noire : un temple secret de Cyric sert de base à l'activité zhentarim dans ce secteur. Si le Réseau Noir arrive à dominer cette communauté, il contrôlera la principale route terrestre de la Sembie à Montéloy.

Rocterres : le Réseau Noir guerroie ici constamment contre les chevaliers et les patrouilles du Cormyr pour empêcher toute intervention de sa part sur les routes commerciales zhentarims de l'ouest. (La plus fréquentée traverse les Rocterres et les Marches Gobelines, contourne les Marais Reculés et traverse les Cuveterres, continue à travers la Passe du Serpent Jaune et poursuit vers l'ouest. La piste ne peut pas continuer à esquiver l'Anauroch parce que le terrain entre l'Anauroch et les Montagnes du Couchant devient infranchissable près de la pointe la plus au sud-ouest du désert, dans les plus petits canyons autour de la Gorge du Crâne creusés par les nombreux changements de cours du Fleuve du Crâne.) Des rumeurs concernant des tyrannœils fous errant dans le pays à la nuit tombée et désintégrant tout ce qu'ils voient, sont arrivés aux oreilles des patrouilles cormyriennes. En vérité, un seul tyrannœil allié du Zhentarim, appelé Zantiid, patrouille dans les Rocterres, gênant toute activité non-zhentile à partir de son logis dans les Hautes Landes.





Sécombre : les agents de Sécombre sont bien cachés, par crainte d'une intervention de l'Alliance des Seigneurs. Le village - dont les habitants sont pour moitié des humains et presque autant de petites-gens, avec quelques nains, elfes et gnomes - est une halte stratégique pour les caravanes du Zhentarim qui traversent l'Anauroch pour la Côte des Épées. La domination de cette communauté serait difficile. Une grande base d'opérations attirerait probablement rapidement l'attention de pêcheurs et de fermiers, et un trop grand nombre de Zhentilars et de Zhentarims, essentiellement humains, dénoteraient au milieu de la population.

Scornubel : aussi appelée la Cité Caravanière, Scornubel est réputée pour être le centre de l'activité commerciale dans les Contrées du Mitan. Cette cité sans enceinte est dirigée par l'acerbe vieille Dame Rhassajan d'Ambremante, assistée de trois grands conseillers seigneuriaux qui sont des marchands retirés. L'un de ces derniers, Profond (NM hm V9), est pratiquement sous le contrôle du Zhentarim, à qui il fournit des renseignements concernant la concurrence. Scornubel est aussi le repaire de nombreux dopplegangers, lamies et autres monstres capables de prendre une forme humaine. Le Zhentarim y recrute aisément de tels alliés. L'activité du Zhentarim est centrée autour du quartier des entrepôts de Scornubel, où il possède plusieurs zones de stockage.

Soubar : cette ville sans loi est pleine de brigands, de créatures-garous et de mercenaires traversant une mauvaise passe. C'est une parfaite pépinière pour le Réseau Noir. Le Zhentarim, soutenu par les forces de la Forteresse Noire, utilise Soubar pour écouler les marchandises volées et illégales. La ville est approximativement contrôlée en coulisse par une mystérieuse femme appelée seulement Mag, qui est, à l'évidence, plus ce qu'elle semble être. Le Zhentarim essaie d'en savoir plus à son sujet afin de l'enrôler dans le Réseau Noir ou de la remplacer par un agent zhentil.

Tel Badir : ce village, à la frontière de l'Anauroch, est un poste de commerce majeur pour le D'tarig, mais la magie zhentarim contrôle les travaux en coulisse. Le Réseau Noir œuvre ici pour éliminer progressivement tout le contrôle qu'exerce le D'tarig. Il espère faire Tel Badir une base pour le commerce d'objets exotiques anauriens en direction du reste des Royaumes et comme tremplin pour les caravanes traversant le désert vers la Côte des Épées. Des groupes du D'tarig s'opposent activement au Zhentarim et soutiennent tous les aventuriers qui le leur demandent.

Teshvague : le Zhentilar se sert des restes de la ville comme base militaire (il y a un fort de 2 000 hommes) et comme point de départ pour les caravanes zhentarims. Les forces zhentilars présentes sont supervisées par un commandant lourdaud, mais vigoureux, appelé Guthbert Golthammer (CN hm G6) - alors que les membres du Réseau Noir sont commandés par Asdag (LM hm C6), un prêtre de Cyric loyal à Fzoul Chembryl. Asdag est le conseiller de Guthbert et il trouve qu'il est facile de manipuler l'homme pour qu'il soutienne, sans le savoir, les desseins du Zhentarim. Il est, de temps en temps, aidé par le tyrannœil Manxam. Ce dernier partage son temps entre assister Asdag, renforcer la loi zhentarim et exécuter ses propres plans diaboliques. Actuellement, les caravanes zhentarims distribuent les madriers de Mantelneige dans toutes les Contrées du Mitan à partir de Teshvague.

Thentia : Estimant que la seule façon de briser Thentia est de ruiner son économie, le Zhentarim travaille actuellement sur un plan viable pour y parvenir. Ses agents, se faisant passer pour des négociants de tissus, ont établi une façade marchande honorable à partir de laquelle ils commencent leurs opérations. Les membres de haut rang du Zhentarim, Manshoon en particulier, se sont intéressés aux légendes locales de l'Épée Étincelante - une arme puissante qui agit de son propre chef, volant à travers les égouts de Thentia et attaquant aléatoirement les gens. Un objet de cette puissance pourrait être extrêmement utile pour le Zhentarim.

Tilverton : le Zhentarim y a conservé un profil bas depuis l'occupation cormyrienne de l'Année du Prince (1357 CV). Ses agents agissent en coulisse et amassent des informations sur les activités dans la Passe des Ombres et la Passe de Tilver. Les agents zhentils, qui se font passer pour de riches nobles, ont aussi engagé des groupes d'aventuriers pour enquêter sur d'anciennes ruines elfiques sous la ville, dans l'espoir d'y découvrir une puissante magie surnaturelle.

Tour de Xonthal : ce village éloigné, niché sur les pentes méridionales du Mont Hlim, est presque sous le contrôle total du Zhentarim. Un agent zhentarim, un certain Hansibal Droun (LM hm V1), dirige une boutique de matériel et un relais pour chevaux. Accompagné d'une douzaine de soldats zhentilars chevronnés (LM hm G5 ; huit sont spécialisés dans un type d'arc), Hansibal et ses hommes ont sécurisé cette région en injectant de l'or dans les affaires locales et en repoussant les envahisseurs yuan-ti des Collines des Serpents.

Ce village prend son nom et est construit autour de la tour isolée du mage Xonthal, qui n'a pas été vu depuis un certain temps. Pour le sortir de son isolement, il y a quelques années, trois mages zhentarims ont tenté d'entrer par effraction dans la tour. Deux sont maintenant morts et le troisième est horriblement brûlé. D'après la rumeur, Xonthal est une liche, un mort-vivant que le Réseau Noir redoute et qu'il va certainement tenter de contrôler.

Valbalafre : d'après les règles du Conseil de Valbalafre, les forces zhentiles sont autorisées à concurrence d'une garnison de 12 personnes dans ce Val, mais leur nombre est facilement





dix fois supérieur à ce chiffre, en comptant les auxiliaires locaux (des mercenaires et des tueurs à gages). Les Zhentils, dirigés par le Zhentarim, sont sans peine la force la plus puissante de Valbalafre.

La garnison zhentile est commandée par un ambitieux mage zhentarim appelé Ithana "Bâtons-rouges" (LM hm M9). Le Réseau Noir a de grandes ambitions pour Valbalafre. Il prévoit de contrôler Myrian "Bois de Hêtre", le seigneur de Valbalafre, et propose un terme à "l'occupation" par les autres communautés des Vaux - faisant de Valbalafre un État fantoche du Zhentarim. Ithana travaille actuellement pour organiser un coup monté contre les Montéloys les impliquant dans une série de crimes afin d'aider à l'expulsion des forces non-zhentiles en les montrant sous un mauvais éclairage.

Valherse : opérant sous le couvert d'une compagnie de navigation attachée à Impiltur, le Réseau Noir essaie de saper la croissance du petit port de Valherse. Pour lui, un grand port serait un concurrent indésirable pour Valbalafre, qu'il détient déjà, et Yhaunn, où l'influence zhentarim est forte.

Valombre : l'influence du Zhentarim à Valombre a été minime depuis l'exécution du guerrier Jyordhan, un homme de paille zhentarim promu Seigneur de Valombre. En raison des événements du Temps des Conflits, de la présence des Ménestrels et de l'œil vigilant d'Elminster, les agents zhentarims doivent tout reprendre à zéro pour subvertir ce Val. Actuellement, les agents zhentarims se sont établi dans une ferme le long de la Drève Septentrionale et leur présence n'a pas été contestée pour le moment.

Vounlar : le contrôle zhentil de Vounlar est presque total, à l'exception de la Compagnie Commerciale du Bouclier et du temple de la Déesse de la Générosité, Chauntéa. Ce temple est directement opposé au temple de Cyric, le Dieu Noir Réformé, dont les grands prêtres ressentent une grande inimitié pour Chauntéa. Le temple de la déesse a échappé à la destruction grâce au soutien de Valombre et au fait que Vounlar possède une économie essentiellement agricole. Les fermiers locaux se révolteraient ouvertement si le temple et sa grande prêtresse, Dame Shrae (CB hf C12 de Chauntéa) faisaient l'objet d'attaques.

La Compagnie Commerciale du Bouclier est une autre affaire. Les Zhentils lui ont rendu la vie aussi difficile que possible. Plutôt que de se lancer dans une guerre des prix et de faire dégringoler les bénéfices pour les deux, le Zhentarim essaie d'affamer à mort, économiquement parlant, le Bouclier. Les marchandises chargées à bord des caravanes du Bouclier "disparaissent" en cours de route, des brigands s'attaquent plus fréquemment aux caravanes du Bouclier qu'à celles des Zhentils et les impôts sur les caravanes du Bouclier qui entrent dans Vounlar semblent toujours avoir été précédemment mal calculés - avec comme résultat des taux exorbitants à payer pour faire des affaires en ville. Ces tactiques font qu'à Vounlar, les prix sont supérieurs de 30 % à la normale (se référer au *Manuel des Joueurs* ou au *Catalogue des Royaumes d'Aurora* pour les listes des prix), concernant les objets qui sont disponibles sur le marché public (au marché noir, contrôlé par le Zhentarim, les prix sont encore plus élevés).

Le chef corrompu de Vounlar, Buorstag Hlammythyl (LM hm G8 et cyriquiste dévoué) est un agent du Zhentarim qui rackette et surtaxe les habitants. Il soupçonne que des étrangers donnent de l'or à la Compagnie Commerciale du Bouclier et qu'ils protègent ses caravanes. Les Ménestrels ou les forces de Valombre ou de Montéloy sont parmi les suspects. Hlammythyl est secrètement aidé par un tyrannœil vicieux appelé Uluae, un jeune qui prend plaisir aux morts tourmentées. D'abord allié du Réseau Noir, Uluae retourna sa veste au profit de Cyric le Soleil Sombre après le Temps du Conflit.

Vuerthyl : cette oasis artificielle, bien irriguée et plantées d'arbres fruitiers, a été créée par le Zhentarim pour servir d'entrepôt et d'étape pour les caravanes. Durant l'excavation d'un réservoir souterrain, quelques Zhentarims tombèrent sur une riche veine de béryl, comportant des émeraudes aussi grosses que le poing d'un guerrier. Malheureusement, ils relâchèrent sans le savoir un magicien flagelleur mental (23ème niveau) emprisonné qui, depuis, a entrepris d'étudier la région avant d'agir. Le poste est gardé par sept magiciens de bas niveau et vingt guerriers zhentilars expérimentés (G4+).

Yûlash : depuis l'Année de la Harpe (1355 CV), cette ville est un champ de bataille pour Château-Zhentil et Montéloy. Il en résulte que la fière cité d'antan n'est plus que ruines. Au fil des ans, les forces zhentilars stationnées ici se sont amoindries et épuisées. Maalthiir, le dirigeant de Montéloy, a maintenant (1368 CV) ouvertement soumis Yûlash à la loi montéloyse. Les Seigneurs de Yûlash qui s'opposent à Maalthiir travaillent pour prendre le contrôle Montéloy et sont secrètement secondés par le Réseau Noir. S'ils réussissent, il est probable que Yûlash tombera rapidement quand les Plumes Rouges montéloyses feront retraite dans leur cité d'origine. Pendant ce temps, les troupes zhentilars de Château-Zhentil ou de la Citadelle du Corbeau font souvent des incursions dans Yûlash pour harceler les Plumes Rouges qui y sont stationnées et soutiennent les efforts des Seigneurs de Yûlash aidés par les Zhentils.

Rejoindre le Réseau Noir

Rejoindre le Zhentarim, comme agent interne ou par ambition personnelle, est extrêmement facile. Il suffit de se présenter aux seigneurs de Château-Zhentil, de la Forteresse Noire ou à Manshoon en personne. Après quelques tests, comme tuer un ennemi d'un seigneur






Des Plumes Rouges de Montéloy aux prises avec des Zhentilars, près de Yûlash - de nouveau.

zhentarim ou accompagner une caravane marchande jusqu'à sa destination, les futurs agents sont introduits dans la société par des rites secrets (qui comprennent habituellement un sort de *quête* empêchant de nuire aux membres du Cercle Intérieur).

Si rejoindre le Zhentarim est facile, y survivre dans ses rangs est plus difficile. Des tâches presque impossibles sont confiées aux agents de bas niveau pour prouver leur valeur. Des ordres comme "Tuez Elminster" ou "Assassinez le Roi Azoun" sont fréquemment donnés et la façon dont les agents cherchent à le faire est soigneusement observée. De la sorte, si des stratégies constructives à long terme sont mises en œuvre, le Cercle Intérieur sait que son auteur est un individu prometteur.

Une fois qu'un personnage gagne quelques mesures de pouvoirs dans le Zhentarim, il doit s'inquiéter des machinations des autres membres du Réseau Noir qui essaient de progresser aux dépens des autres. Les seuls membres à l'abri de ces agissements sont ceux du Cercle Intérieur, et même eux doivent se surveiller mutuellement. L'organisation pullule d'espions qui tiennent à l'œil les officiers rivaux et qui rendent compte à leurs maîtres secrets.

Ainsi, vous voulez vivre éternellement...

Comme cela est indiqué dans la chronologie de Château-Zhentil, Manshoon du Zhentarim a plus de cent ans, mais semble n'avoir pas changé du jour où il est devenu le seigneur de Château-Zhentil. La même chose peut être dite de Fzoul, Sememmon et de moins d'une douzaine d'autres puissants agents zhentarims (habituellement des magiciens et des prêtres fiables dépassant le 10ème niveau). La vie prolongée de ces individus est inexplicable car, à la différence des utilisateurs de *potions de longévité* ou de sorts souhait, ils ont simplement cessé de vieillir. Ce secret de la jeunesse éternelle est jalousement gardé par Manshoon et Fzoul. Quelques sages spéculent sur le fait qu'il puisse être apparenté, d'une quelconque manière, à la longue durée de vie d'Elminster. Plusieurs rumeurs circulent concernant cette énigme, l'attribuant - entre autres choses - à un pacte avec un fiélon extraplanaire maléfique, à des *souhaits* soigneusement énoncés et à une potion fabriquée à partir de sang elfique.







Château-Zhentil - à l'époque

"Château-Zhentil ? Ouida, j'y suis allé - et je peux m'estimer chanceux d'en être sorti vivant. C'est un endroit morne et noir, où l'on doit toujours surveiller son dos et sa bourse. C'est un endroit où les marchands s'enrichissent, où les prêtres de Baine font ce qu'ils veulent et où le Zhentarim légifère derrière des portes closes. Plus longtemps vous restez entre ces murs et plus vous avez de chances de rencontrer l'un des trois - et de finir mort dans un égout. Ils appellent cela la Fierté du Nord - cela ressemble à la dernière strate des Abysses. C'est un endroit que je serai heureux de ne plus revoir."

- Histoire telle quelle fut racontée par Dutan "Sanguilettre", criminel et mercenaire, lors de son procès et de son exécution subséquente durant l'Année de la Porte.

Tasha franchit la porte de l'Œil du Serpent, une grande auberge crasseuse installée dans la partie sud-est du Quartier Populaire, et se retrouva dans les rues de Château-Zhentil. La jolie jeune femme de vingt ans pesta à voix basse pour avoir négligé l'heure. Habituellement, ses devoirs à l'auberge ne terminaient jamais si tard, mais un Zhentilar ivre s'était montré très prodigue ce soir, et 100 pièces d'or garnissaient maintenant ses poches. Toutefois, le confortable poids de l'argent ne faisait rien pour calmer ses nerfs à la pensée de rentrer seule chez elle à travers la ville, sans la protection de la lumière du soleil. Pesant ses options, Tasha décida rapidement que la vie nocturne de Château-Zhentil n'avait probablement pas encore émergé. Si elle se dépêchait, elle pourrait arriver chez elle saine et sauve.

Les rues de la cité, pavées et sales, étaient encore couvertes de l'eau des pluies printanières, et les pierres mal posées et non entretenues bougeaient souvent sous ses pieds alors que Tasha se dirigeait vers le nord. La pluie avait soulevé les habituelles odeurs immondes et répugnantes cachées dans la ville. Rasant les murs alors qu'elle descendait la rue, Tasha recouvrit sa bouche d'un tissu pour s'empêcher d'avoir des haut-le-cœur, même si elle n'avait que quelques pâtés de maisons à parcourir.

Subitement, une silhouette indistincte émergea d'une proche ruelle et jaillit sur elle, l'éclat d'une dague étincelant dans sa main droite. Tasha se tourna pour courir, sa chevelure noir corbeau tourbillonnant autour de ses épaules, mais trouva un second homme derrière elle brandissant une dague. Se retournant vers le premier voyou, Tasha vit brusquement que ces hommes étaient des amis du Zhentilar ivres, dont elles venaient juste de soulager les poches de quelques pièces. Figée de terreur, ses yeux marron se fixèrent sur le regard plein de haine des deux hommes. Son esprit se vida. Elle pensait ne rien pouvoir faire alors qu'ils se penchaient sur elle.

Les hommes moururent rapidement - trop rapidement en fait, pour que Tasha voie et comprenne ce qui s'était passé. Un moment, de la pointe de la dague, ils avaient presque sa mort sur la conscience, et l'instant d'après, ils étaient étendus sur le sol avec des trous fumants dans la poitrine. Cherchant son sauveur du regard, Tasha se tourna et tomba nez à nez sur un homme qui la dominait d'une trentaine de centimètres et qui portait une cape capuchonnée.

Ne souhaitant pas être ingrate, la jeune femme ouvrit la bouche pour tenter de remercier son sauveteur, mais un effroi plus intense que n'importe quel couple de voyous pourrait provoquer la paralysa de nouveau. La silhouette retira sa capuche, révélant les traits pourrissants d'une liche de la Plaie Nocturne. Tasha fut incapable de prononcer ses dernières paroles quand la créature dit : "Quelqu'un d'aussi jolie ne devrait pas être dehors à la nuit tombée. Dorénavant, tu es mienne !"

L'époque

Ce chapitre décrit Château-Zhentil au pinacle de sa puissance, aux environs de l'Année du Prince (1357 CV), avant que des événements divins ne conspirent pour le reconstruire massivement plusieurs fois. Les MD qui souhaitent situer leur campagne durant une période







ultérieure au Temps des Conflits, pendant l'Année des Ombres (1358 CV) et avant la Débainification dans l'Année des Vierges (1361 CV) ont seulement besoin d'ajouter la présence des clercs de Cyric et un troisième temple principal (le Cercle des Ténèbres, consacré à Cyric) à Château-Zhentil. Après la Débainification, le temple de Cyric, maintenant baptisé l'Autel Noir, se dresse là où est situé l'Autel Noir (de Baine) sur la carte de Château-Zhentil (avant 1368 CV). Le Cercle des Ténèbres est abandonné et l'Autel Noir détruit, et les deux factions bainites ont disparu. Adorer Baine est devenu une activité clandestine et les prêtres de Baine ne se voient plus octroyer de sorts. Toutefois, Fzoul occupe toujours sa tour. C'est encore un puissant dans le Zhentarim et il entretient une relation particulière avec Cyric, dont il vénère au moins le nom.

Entre l'Année du Prince et jusqu'avant la destruction de Château-Zhentil, seuls trois PNJ jouent un rôle significatif. Manshoon est un mage du 16ème niveau au début de l'Année du Prince mais il atteint le 17ème niveau quand elle s'achève. À la fin de l'Année des Ombres, il est devenu un mage du 19ème niveau, ce qu'il restera jusqu'à la fin des événements de la débâcle du *Cyrinishad*. Fzoul Chembryl est un clerc du 13ème niveau au début de l'Année du Prince et il le reste durant l'Année des Ombres. D'ici l'Année du Bouclier (1367 CV), il sera devenu un clerc du 15ème niveau, et après les événements de la débâcle du *Cyrinishad*, il progressera jusqu'au 16ème niveau (bien que la divinité qu'il sert à ce moment soit incertaine). Lord Orgauth est un guerrier du 7ème niveau au début de l'Année du Prince, mais à la fin de l'Année des Ombres, il est devenu un guerrier du 10ème niveau, ce qu'il restera jusqu'à la fin des événements de la débâcle du *Cyrinishad*.

Vue générale

Château-Zhentil est une puissante cité que le commerce et la guerre dans la Mer de Lune et dans les Contrées du Mitan ont enrichie. Il est appelé la Fierté du Nord (c'est-à-dire des Contrées du Mitan septentrionales) et la Cité de la Porte du Thar. Sa population est de 79 000 âmes l'hiver et augmente jusqu'à environ 85 600 durant l'été. Ses principales productions sont les métaux de toutes sortes, les armures, les armes et d'autres marchandises métalliques, les gemmes, les fourrures et les liqueurs. Sa force armée est le Zhentilar, qui compte actuellement 22 000 soldats d'élite équipés d'armures de plates jusqu'aux armures de plates complètes, soutenus par 16 000 mercenaires de tous les niveaux de compétence. Ces troupes sont principalement basées le long de la Longue Route et dans la Citadelle du Corbeau. Seuls 5 000 hommes sont stationnés ici.

Château-Zhentil est une cité fortifiée, ceinte d'une muraille de granit noir de 12 mètres d'épaisseur, plus haute que les immeubles les plus élevés. Construits avec la pierre extraite de l'Échine du Dragon, il y a des siècles de cela, ces murs peuvent supporter deux fois ce que peut endurer le granit normal, un héritage des nains qui les ont érigés.

La plupart des immeubles sont hauts de trois à cinq étages et s'appuient les uns contre les autres. Ils se dressent au-dessus des rues tels de noirs escarpements. Des herbes sauvages et du lichen poussent entre les pavés des rues dans lesquelles s'écoulent les eaux usées, les déchets de cuisine et de la nuit jusqu'à ce qu'ils rencontrent une grille d'égout. Pas un seul arbre pas un seul jardin n'égaie la ville. D'immenses portes de fer, fixées dans les murs des immeubles, peuvent bloquer des rues entières en cas d'invasion ou, comme le disent calmement les autochtones, en cas de révolte. La cité est divisée en quatre sections : le Quartier Populaire, le District du Port, le Quartier des Étrangers et le Quartier Intérieur.

Quartier Populaire

C'est là que les masses laborieuses de Château-Zhentil vivent, font des affaires et espèrent voir le prochain lever du soleil. Les immeubles de ce quartier sont entassés les uns sur les autres le long des rues défoncées et sont occupés par les Zhentils ordinaires. On y trouve des auberges, des tavernes, des boutiques, des prestataires de services spécialisés et des appartements populaires, à côté des rares résidences des familles légèrement dépourvues. Les constructions sont au mieux médiocre et, au pire, infestées de cafards et submergées par la maladie. Pour l'âme perdue qui, par sa naissance, ne s'aventurera jamais au-delà des murs de Château-Zhentil, c'est une prison semblable aux plaines de la Géhenne. Pour le corrompu et l'immoral qui chasse l'ignorant et l'opprimé, c'est l'endroit où gagner l'objet de son désir - que ce soit la richesse, les plaisirs charnels ou le pouvoir. Le Quartier Populaire est le siège d'une kyrielle d'auberges et de tavernes, chacune de condition pauvre à moyenne. Les agents des Quartiers Populaire et des Étrangers (habituellement des naug-adars ou des naug-orls) se sont aperçus que les commerces prospères tenus par les Zhentils n'attiraient pas trop la clientèle des luxueux commerces rupins des autres quartiers.

L'habitat typique des Zhentils ordinaires consiste en des appartements d'une ou deux pièces, dont plomberie est médiocre (ou absente), l'eau malpropre et où pullulent les rats et d'autres vermines. Tous ne sont pas dans un état aussi déplorable, mais les Zhentils doivent travailler dur pour se sortir de cette sordide condition.

À moins de partir par le District du Port ou par le Quartier des Étrangers, quiconque sort de Château-Zhentil doit traverser le Quartier Populaire vers l'une des deux portes des parties ouest ou nord-est de la cité. Chaque porte est gardée par 10 soldats zhentilars (LM hm G1-G3), et des agents dissimulés peuvent se tapir dans les ombres. Entrer dans Château-Zhentil est relativement facile ; en sortir peut l'être moins. Tous ceux qui entrent par la Porte du Dragon ou par la Porte de la Piste (aussi appelées les portes ordinaires) sont soumis à une série de questions de la part des gardes zhentilars :





Escouade zhentilar typique

Les troupes zhentilars ordinaires sont composées d'humains (50 %), d'humanoïdes tels que des orques, des ogres et des gobelins (40 %) et d'autres races demi-humaines (10 %) comme des nains, des petites-gens et même des elfes. Environ 35 % des Zhentilars sont des femmes, 60 % sont des hommes et ce qui reste est de sexe indéterminé, que ce soit dû à des circonstances spéciales ou à leur nature (5 %).

Une escouade zhentilar typique qui patrouille dans la cité est composée de six à vingt soldats ordinaires du 1er ou du 2ème niveau, accompagnés par un ou deux lieutenants du 5ème niveau, spécialisés dans l'utilisation de l'épée longue, et par un capitaine du 7ème niveau. Les officiers sont souvent des humains ou des demi-elfes, qui ont été promus suite à une corruption ou à une extraordinaire bravoure au combat. Les Zhentils qui atteignent ce niveau sont, soit très chanceux, soit extrêmement doués. Ils ont habituellement une Force de 16 et un Charisme de 15. Les capitaines sont habituellement des membres du Zhentarim ou des fidèles de l'Église de Baine (ou de Cyric) qui ont usé de leur influence pour obtenir cette charge. Des Zhentilars de bas rang sont aussi quelquefois promus au grade de capitaine et sont alors chargés de missions suicide. Les Zhentilars qui accèdent par eux-mêmes à ce grade sont habituellement de puissants guerriers, habiles et brutaux. Ils ont ordinairement une Force minimum de 17, une Dextérité de 15 et un Charisme de 15.

Troupes zhentilars ordinaires, LM G2-G3 (6-20) : #AT 1 ; TAC0 19 ou 18 ; Dgt 1d6 (épée courte) ; CA 4 (cotte de mailles et bouclier) ; pv 12 ou 17 ; VD 8 ; TA M ; INT Moyenne ; NM 11 ; PX 65 ou 120.

Lieutenant zhentilar, LM G5 (1-2) : #AT 3/2 ; TAC0 16, 15 épée longue ; Dgt 1d8+3 (épée longue) ; CA 2 (armure de plates et bouclier) ; pv 32 ; VD 8 ; TA M ; AS spécialisation martiale épée longue, +1 pour toucher/+2 aux dégâts ; INT Moyenne ; NM 12 ; PX 270.

Capitaine zhentilar, LM G7 (1) : #AT 2/1 ; TAC0 13/14, 11 *épée longue +1* ; Dgt 1d8+5 (*épée longue +1*) ; CA 1 (armure de plates complète, DEX) ; pv 48 ; VD 12 ; TA M ; AS spécialisation martiale épée longue, +1 pour toucher/+2 aux dégâts ; INT Moyenne ; NM 13 ; PX 975.

1. Quel est votre nom ?
2. Êtes-vous un résident de Château-Zhentil, de la Forteresse Noire ou de la Citadelle du Corbeau ?
3. Que venez-vous faire à Château-Zhentil ?
4. Êtes-vous des fidèles de Baine ?
5. Venez-vous de Montéloy, de Mulmastre ou de Valombre ?
6. Êtes-vous recherchés pour des crimes quelconques dans la Mer de Lune ?
7. Transportez-vous des objets magiques puissants ?
8. Quel est votre nom déjà ?

Le voyageur qui répond "oui" à certaines questions (numéros 5 et 7) sera retenu pour être interrogé par des capitaines du Zhentilar et probablement du Zhentarim. Donner une réponse différente aux questions 1 et 8 aura les mêmes conséquences. Des prêtres de Baine avec des sorts de *détection des mensonges* ou des mages zhentarims mineurs (naug-adars) avec des *anneaux de vérité* se tiennent souvent dans l'ombre et écoutent l'interrogatoire, agissant en fonction des réponses qu'ils entendent. (Le Zhentarim s'intéresse beaucoup aux objets magiques, alors que les adorateurs de Baine cherchent une raison de retenir n'importe qui.) Les menteurs qui n'intéressent pas le Zhentarim sont confrontés à leurs mensonges et arrêtés par le Zhentilar. Si les coupables ne peuvent marchander leur liberté, ils finissent souvent comme esclaves ou deviennent les victimes de l'Autel Noir de Baine.

Sortir par l'une des portes (même celles dans d'autres quartiers) coûte de l'argent. Les étrangers qui souhaitent quitter la ville sont taxés d'une indemnité de porte de 20 po. La classe ouvrière et la classe moyenne native de Château-Zhentil sont imposées de 100 po. Si le Conseil des Seigneurs fixe une indemnité de porte aussi élevée à ses citoyens ordinaires, c'est parce qu'il a eu des problèmes dans le passé avec une fuite persistante de sa force de travail. Les nobles de Château-Zhentil et leur entourage peuvent entrer et sortir de la ville à volonté. (Beaucoup ne payent même pas le plein tarif. Voir la rubrique sur la corruption de la justice plus loin.)

District du Port

Le port est contrôlé par les seigneurs de la ville, qui sont marchands, et par les Zhentarims, car ce district est le centre d'acheminement et de stockage des marchandises dans Château-Zhentil. La plupart des seigneurs résident dans le Quartier Intérieur, mais leurs entrepôts et leurs bureaux sont situés dans cette partie de la cité. Ici, les entrepôts sont amassés le long de quais étroitement gardés, et ils sont protégés par les troupes personnelles du seigneur zhentil propriétaire. Le port en lui-même peut facilement abriter 250 vaisseaux en même temps dans ses six grands quais permanents et ses nombreux plus petits quais temporaires qui changent avec les saisons. L'arrimage et le déchargement dans le port nord sont strictement réservés au Zhentarim, aux seigneurs du Château et à ceux qu'un statut commercial spécial lie avec le Zhentarim. Les affaires commerciales non-zhentiles relèvent du Quartier des Étrangers.

En plus des gardes du seigneur, une garnison du Zhentilar patrouille dans le District du Port le jour, des naug-orls sous contrôle zhentarim prenant la relève pendant la nuit. L'accès au District du Port est possible par deux portes intérieures de la ville conduisant au Quartier Populaire et par deux portes de pont intérieures, menant aux plus grandes portes de pont de la cité, la Porte Nord de la Force et la Porte Nord du Tesh. Chaque porte intérieure est surveillée par un poste de garde occupé par 10 à 15 Zhentilars, en fonction des activités journalières. L'admission au Port est restreinte à ceux qui portent un laissez-passer écrit et aux membres en service du Zhentilar sous le commandement d'un officier ou d'un officier subalterne. Ces laissez-passer sont obtenus auprès du capitaine du Port ou de ses agents au Grand Hall et sont délivrés à des marchands (principalement zhentils),





aux Seigneurs zhentils et à leur personnel, aux marchands zhentarims connus et aux membres du Zhentilar. Bien qu'ils soient exigés, ces documents sont facilement falsifiés et rarement examinés de près. Des sauf-conduits légaux peuvent être obtenus au Grand Hall pour 25-50 po et plus, en fonction de la vitesse désirée pour la réponse (pas de garanties). Au marché noir, ils peuvent être obtenus auprès de fournisseurs appropriés pour 1d6x100 po.

Puisque le commerce libre et *sûr* est le fondement de l'économie de Château-Zhentil, les lois dans leur ensemble sont ici strictement appliquées. Les Zhentarims tendent à échapper à la règle, sauf si leur incompétence est imputable au Cercle Intérieur ou à des seigneurs importants de Château-Zhentil. Les contrevenants zhentarims qui peuvent embarrasser leurs supérieurs servent habituellement d'exemples, en étant publiquement fouettés ou décapités.

Le capitaine du port de Château-Zhentil est choisi par le Conseil des Seigneurs et sa performance est examinée chaque année. Il faut un vote à la majorité du Conseil pour élire ou réélire quelqu'un à ce poste. En théorie, l'élection du capitaine du port par tout le Conseil aide à réduire les risques de corruption et à contrer le favoritisme de certains seigneurs. Actuellement, le capitaine du port est un ex-capitaine zhentilar appelé Zak Tanish (LM hm G9) qui se retira après qu'une bataille à Yûlash le laissa estropié d'une jambe. Zak s'est révélé être un administrateur plus que compétent. Depuis une décennie qu'il est à ce poste, il a publiquement résisté aux pots-de-vin et aux menaces de seigneurs corrompus. En réalité, Zak est un agent du Zhentarim qui rend compte directement à Manshoon quand il découvre des seigneurs corrompus et des agents des ennemis de Château-Zhentil.

Quartier des Étrangers

Le Quartier des Étrangers est situé dans la partie méridionale de Château-Zhentil, sur l'autre rive du Tesh. C'est une halte pour le trafic non-zhentil le long de la rivière des Vaux à la Mer de Lune. Le Conseil des Seigneurs de Château-Zhentil (avec le Zhentarim) n'interdit normalement pas la navigation sur le fleuve, mais limite le trafic dans le Quartier des Étrangers parce que le volume des marchands venant de la rivière submergerait l'appontement. L'entrée dans le Quartier des Étrangers, par la Porte de la Piste Fluviale ou par la Porte de la Gorge, est soumise à un interrogatoire identique à celui des deux portes extérieures du Quartier Populaire (voir cette rubrique). Les gardes sont un peu plus laxistes et plus faciles à corrompre, même si des espions du Zhentarim et de l'Église de Baine rôdent toujours dans l'ombre, l'oreille aux abois.

Deux ponts relient maintenant Château-Zhentil et le Quartier des Étrangers : le Pont du Tesh et le Pont de Force. Aucun d'eux n'est comparable au premier pont construit sur le Tesh, il y a longtemps, durant l'Année du Rêve du Milieu de l'Été (754 CV). Le Pont du Tesh est constitué d'une série de portes à travers lesquelles le trafic de la Mer de Lune doit passer quand il navigue sur le fleuve. Le capitaine du port enregistre, pour le Zhentilar, le nom du bateau, son capitaine, ses cargaisons et sa destination avant de laisser le bateau entrer dans l'embouchure du fleuve. Le Pont de Force, en plus de fournir un accès au Quartier des Étrangers, peut bloquer le trafic fluvial dans les deux sens grâce à une énorme porte en fer, protégée de la rouille par la magie, qui peut être baissée. La porte est ouverte seulement huit heures par jour, ce qui contraint souvent le trafic non-zhentil à rester dans le Quartier des Étrangers. Le trafic non-zhentil est limité à ce quartier, alors que les marchandises du Zhentarim, des seigneurs de Château-Zhentil et des autres bénéficiant de statuts commerciaux spéciaux avec le Zhentarim sont filtrés vers la partie nord du port.

Les marchands non-zhentils qui souhaitent décharger pour la première fois doivent trouver un appontement temporaire dans les plus petits quais, près de la Porte Sud du Tesh du Quartier des Étrangers et y rester, jusqu'à ce que le formulaire idoine autorise un séjour plus prolongé. En fait, ils ne peuvent y rester que deux jours avant d'être expulsés par le Zhentilar ou les naug-adars, mais ils ne peuvent pas charger une cargaison sans autorisation. (Cela ne comprend pas les passagers.) Des messagers portuaires, accrédités aux quais temporaires, prennent les demandes de patentes légales de commerce et de déchargement pour le Grand Hall au prix de 30 à 60 po et plus, selon la vitesse de réponse souhaitée. Les patentes de déchargement dans le Quartier des Étrangers peuvent être obtenues, au marché noir, auprès des sources appropriées pour 1d4x100 po.

De plus, l'équipage et la cargaison des bateaux amarrés ici sont examinés minutieusement par les agents du Zhentarim et les naug-orls. S'il y a une preuve que la cargaison (que ce soit des personnes ou des marchandises) est apparentée à Montéloy, à Valombre (en d'autres termes, aux Ménestrels) ou à Yûlash, ou si l'équipage du vaisseau est recherché pour un interrogatoire, le capitaine du port ordonne aux troupes zhentilars de retenir l'équipage et de confisquer la cargaison.

Le trafic non-zhentil limité au Quartier des Étrangers s'acquitte de taxes exorbitantes (droits d'amarrage, patente de déchargement, taxe sur le vin, taxe sur la bière, taxe sur la liqueur, taxe d'auberge par nuit de séjour etc.) et paie également des prix élevés pour se nourrir et s'héberger. Ce quartier est plein d'auberges, de salles des fêtes et d'autres établissements de distraction. La plupart de ces affaires appartiennent à des seigneurs de Château-Zhentil et au Zhentarim. Étant éloigné du cœur de la ville, le Quartier des Étrangers est aussi le centre de nombreux agents secrets qui s'opposent au Zhentarim et à certains seigneurs de Château-Zhentil. Quelques-uns de ces agents comprennent des Ménestrels (qui possèdent secrètement plusieurs affaires) et des agents montéloys et mulmastres. La rumeur prétend aussi que ce quartier dissimule, quelque part, un temple secret du Culte du Dragon.

Quartier Intérieur

Le Quartier Intérieur se trouve dans les limites des murs du fort originel de Flostren, construit il y a plus de 500 ans. À un moment, ces murs culminaient à 18 mètres, mais leur taille a été






réduite à 4,5 mètres au fil des ans. Les pierres ôtées ont été utilisées pour renforcer les nouveaux murs extérieurs. Ce quartier est celui des citoyens de Château-Zhentil les plus importants, les plus puissants et les plus mortels. Les quartiers généraux des marchands, des auberges somptueuses, des tavernes hors de prix et le gouvernement "officiel" de Château-Zhentil s'y côtoient, de même qu'un assortiment de structures remarquables (et dérangeantes) de la ville, comprenant l'Autel Noir de Baine, la Haute Tour de Manshoon, la Guilde des Voleurs et la mortelle Arène. Les services offerts dans le Quartier Intérieur imposent des prix plus élevés que dans les autres quartiers, à l'exception de ceux monstrueusement gonflés du Quartier des Étrangers.

Accéder au Quartier Intérieur n'est pas une tâche facile. Il n'y a que deux portes qui le permettent, une située près de l'Autel Noir (le temple de Baine) et l'autre près de la Haute Tour de Manshoon. Ces portes sont gardées par au moins 12 soldats zhentilars, et quiconque veut accéder à ce quartier doit se soumettre à des questions identiques à celles posées à l'entrée de la ville. Cependant, ces portes sont surveillées encore plus soigneusement que les portes extérieures de la ville par les naugorls, le Zhentarim et les agents du clergé de Baine.

L'état du Quartier Intérieur est paradisiaque, comparé à n'importe quelle autre partie de Château-Zhentil. Son aspect général est identique au reste de la cité, mais la qualité des immeubles est largement supérieure. Le peu d'impôt qui arrive jusqu'aux coffres de la ville est utilisé pour rénover les rues défoncées, réparer les conduites d'égouts défectueuses et restaurer les immeubles les plus anciens. Le prix des services y est deux à trois fois plus élevé que dans le Quartier Populaire, mais le client obtient certainement le meilleur de ce que le Château peut offrir. Bien qu'il ne soit pas recommandé de marcher la nuit dans les rues, et ce dans n'importe quelle partie de Château-Zhentil, c'est dans le Quartier Intérieur que les citoyens qui respectent les lois (et ceux qui les font respecter) sont le plus en sécurité.

Les résidents du Quartier Intérieur qui ne possèdent pas le titre de Seigneur paient souvent pour ne pas être inquiétés par le pouvoir en place (le Zhentarim, les Bainites ou les naug-orls, selon l'endroit où ils se trouvent dans le quartier). En dépit de la corruption de ces groupes, une protection payée de la sorte est toujours honorée en cas de besoin - d'où la maxime : "Une promesse zhentile est toujours achetée."

La société

La vie entre les murs de Château-Zhentil est difficile et quelquefois mortelle, mais de nombreuses opportunités s'offrent aux Zhentils ingénieux - et riches. Avec Eauprofonde, Calimport et une ou deux cités de Sembie, Château-Zhentil est

Les riantes rues de Château-Zhentil captivent, oups... enjôlent le visiteur par leurs charmes.






une des villes les plus riches des Royaumes Oubliés. Cependant, sa fortune est bien cachée au fond des coffres de ses seigneurs.

La classe laborieuse

La façon la plus commune de gagner sa vie dans Château-Zhentil est de travailler. Beaucoup de Zhentils vivent avec les pièces qu'ils gagnent au jour le jour, mais n'ont jamais à se soucier de la propriété, des taxes ou de l'ombre du Zhentarim. Comme il est difficile pour le citoyen ordinaire de quitter Château-Zhentil, beaucoup de Zhentils y vivent en roturiers.

En excluant l'enrôlement dans les rangs du Zhentilar, la plupart des Zhentils de la classe laborieuse travaillent comme employés de taverne, cuisiniers, cantonniers, réparateurs, gardes personnels, fantaisistes, entraîneuses professionnelles, mendiants, coursiers et d'autres occupations inférieures qui leur permettent de se nourrir, eux et leurs familles. Rejoindre le Zhentilar est un moyen d'augmenter leur salaire, et les éventuels ristournes et pots-de-vin peuvent doubler leur revenu. Toutefois, la stricte et rude vie militaire d'un Zhentilar n'est pas faite pour tout le monde ; il y a un fort risque de se faire tuer au travail.

Étant donné leur rang dans le système de classes de Château-Zhentil, les Zhentils ordinaires se rencontrent souvent dans des tavernes ou des ruelles, à boire ou à jouer leur maigre revenu. Ils cherchent une échappatoire à la misère et à la monotonie de leur vie dans la bière ou la liqueur, et espèrent ce coup chanceux aux cartes ou aux dés qui les rendra riches - ou du moins assez aisés pour quitter Château-Zhentil ou ouvrir, seuls, une boutique. Beaucoup de ces individus tristes et leurrés finissent par se perdre définitivement dans la boisson, délestés de leur argent par de joueurs professionnels, devenant les victimes d'agresseurs et de voleurs, mourant dans des rixes de bars ou dépérissant simplement de maladie ou de malnutrition.

La classe moyenne

Les propriétaires des petites tavernes, les commerçants qualifiés, les propriétaires et les marchands qui ne sont pas des seigneurs constituent l'échelon suivant de la société zhentile. Ces personnes ont hérité d'argent ou d'une affaire. Elles peuvent aussi s'être hissées hors de la fange grâce au talent, à la persévérance ou à la chance, pour s'offrir une place au sein de la cité. La plupart de ces Zhentils se sont acoquinés avec un des nombreux groupes influents de Château-Zhentil pour être là où ils sont, ou ont été persécutés par un de ces groupes qui voulait les empêcher de devenir plus puissants.

Beaucoup d'établissements et d'immeubles du Quartier Populaire appartiennent à ces hommes d'affaires de la classe moyenne. (Les propriétés dans le Quartier Intérieur et dans le Quartier des Étrangers sont presque exclusivement possédées par des seigneurs ou par d'autres marchands puissants.) Ces affaires couvrent toute la gamme d'activités comme les auberges, les tavernes, les petites boutiques spécialisées, les fabricants de chariots, les orfèvres, les métallurgistes, les forgerons, les armuriers, les joailliers et les lapidaires, les maroquiniers, les tailleurs, les tisserands, les meuniers, les boulangers, les maçons, les charpentiers, les ébénistes et d'autres services commerciaux. Les Zhentils de la classe moyenne qui gagnent leur vie comme propriétaires fonciers possèdent essentiellement des maisons d'habitation de la classe laborieuse zhentile, qui ne sont fréquemment rien de plus que des trous crasseux et infestés par la maladie. Entre continuer à faire tourner leurs affaires, payer les groupes d'influence, s'acquitter des impôts et des autres dépenses imprévues, ces entrepreneurs gagnent seulement un peu plus que le travailleur ordinaire.

Les marchands et les commerçants roturiers sont rarement propriétaires de leur commerce. Beaucoup tentent de vendre leurs biens à la sauvette dans la rue à ceux qui passent. De tels individus s'attirent fréquemment la colère des seigneurs avec qui leur commerce entre en concurrence ; ils sont alors chassés lentement des affaires par ceux qui vendent moins cher ou sont expulsés rapidement à la pointe d'une épée. À la longue et s'ils se révèlent compétents et ont quelque relation avec un seigneur intéressé, les marchands et les commerçants roturiers finissent par travailler pour les seigneurs. Sinon, ils sont forcés de quitter la cité ou sont la cible d'un assassinat. Beaucoup de ces petits commerçants férocement indépendants mènent une vie acceptable dans Château-Zhentil, mais les plus prudents font attention à ne pas croiser le Zhentarim, sous peine d'une morte lente et douloureuse.

Quand ils le peuvent, les marchands seigneurs et roturiers investissent dans des biens immobiliers sembiens. Cela leur donne l'espoir de pouvoir se retirer quelque part et un endroit où fuir si les choses tournaient vraiment mal à Château-Zhentil.

La noblesse et le Conseil des Seigneurs

Les Seigneurs de Château-Zhentil ont hérité de leur argent ou l'ont gagné (légalement ou illégalement) grâce à un travail acharné. Ces derniers s'impliquent dans toutes les tâches de leurs affaires mercantiles, achetant les marchandises et allant jusqu'à les accompagner jusqu'à leur destination. Tous ont tendance à être les plus manipulateurs, les plus audacieux, les plus sournois et les plus cruels des Zhentils de Château-Zhentil. Ils sont habituellement impliqués avec le Zhentarim ou avec tout autre groupe puissant.

Malheureusement pour la prospérité de Château-Zhentil, la plupart des seigneurs sont des bouffons gras et fainéants, qui vivent sur l'or de leurs ancêtres et qui s'intéressent plus à la nouvelle luxure dans laquelle ils vont pouvoir se vautrer qu'à leurs affaires familiales. Alors que la débauche de tels seigneurs est légendaire, leur sens aigu des affaires ne l'est pas. Beaucoup délèguent la gestion de leur patrimoine à des subordonnés incompétents ou à des individus déloyaux qui détournent les fonds de leurs maîtres pour finalement disparaître. De tels individus sont toujours seigneurs parce qu'ils se sont révélés être des pions utiles pour le Zhentarim ou pour d'autres odieux personnages.



La vie d'un Zhentil

La plupart des Zhentils commencent leur journée aux premières lueurs de l'aube, détalant vers leur lieu de travail ou nettoyant leur établissement (dans le cas des auberges ou des tavernes). Le Zhentil moyen marche tête basse dans les rues de la cité, se concentrant sur sa destination, et prend soin de ne croiser le regard de personne - qui pourrait s'offenser ou soupçonner quelqu'un d'assez curieux pour le regarder.

Tout Zhentil qui n'a pas de raison, hormis un amusement personnel, d'être dehors après la tombée de la nuit prend soin de se tenir à l'écart des rues et des ruelles sombres. Durant la journée, les troupes zhentilars patrouillent dans la ville ou flânent dans les rues, cherchant souvent les ennuis pour rompre la monotonie ou dans une éternelle quête pour prouver qu'ils sont les maîtres. Mais elles sont efficaces en tant que force de sécurité. Les propriétaires d'affaires et les citoyens zhentils qui marchent dans les rues ne craignent pas les agressions ou les vols pendant la journée, car un appel à un Zhentilar à proximité résout souvent le problème.

Divertissement

Les Zhentils, dans l'ensemble, sont des buveurs, qui préfèrent les fêtes à domicile aux tavernes. De telles fêtes privées peuvent concerner des festivités sensuelles, des affaires véreuses, des complots rebelles et d'autres arrangements peu scrupuleux, à l'abri des yeux indiscrets. Un des projets les plus rentables que peut entreprendre un marchand de Château-Zhentil est d'importer dans la ville une liqueur d'une terre lointaine.

Les tavernes sont principalement fréquentées par les militaires de retour en ville après un tour de garde. Ces Zhentilars sont souvent de mauvaise humeur après la rude discipline à laquelle ils viennent d'être astreints et ils recherchent la bagarre, la présence d'une compagne ou d'une entraîneuse professionnelle pour la soirée, ou veulent y mener des affaires qu'ils ne souhaitent pas régler chez eux. Bref, les tavernes de Château-Zhentil tendent à être des endroits feutrés et faiblement éclairés, mais où les manières sont rudes, les atmosphères maussades et réticentes.

Les nantis de Château-Zhentil fréquentent les fêtes privées organisées quotidiennement par les seigneurs et les dames de la cité ou assistent aux luttes d'adresse à l'Arène pour passer le temps. Les fêtes à l'attention des nobles se prolongent fréquemment toute la nuit et sont agrémentées de plats exotiques et extravagants (comme des escargots chauds beurrés, des plateaux à cloches d'anguilles fumantes nageant dans du bouillon noir et des légumes au vinaigre de toutes sortes), de quantités prodigieuses de boissons, de danses sauvages et de jeux masqués. La mort attend celui qui entre dans un coin tranquille, là où une sombre affaire est débattue. Beaucoup de seigneurs léthargiques se laissent glisser dans la décadence, n'ayant rien de mieux à faire que d'assister à des fêtes, boire, récupérer et se préparer pour le lendemain.

Nombreux sont les Zhentils qui oublient les dangers de Château-Zhentil et les pressions de la journée dans les salles des fêtes. Ces établissements, chaleureux et accueillants, dispensent une atmosphère agréable dans laquelle on peut nouer des relations dans une sécurité relative (pour Château-Zhentil). Ici, les gens des toutes les classes et de toutes les origines peuvent se détendre et parler, siroter du thé chaud amer ou du bouillon (les salles des fêtes ne servent pas de boissons fortes et, en pratique, l'ivresse y est désapprouvée - ceci pour diminuer les dégâts corporels et matériels) et apprécier la compagnie conviviale d'un(e) entraîneur(se) professionnel(le) de n'importe quelle race - sans les pressions sociales d'une fête ou l'attrait de la liqueur. Cependant, l'admission dans l'atmosphère agréable d'un tel lieu a un prix, comme tout dans Château-Zhentil. L'accès à la moins chère des salles des fêtes coûte 1 pc - d'où la phrase zhentile "un cuivre pour entrer" qui est prononcée par le videur sur le qui-vive après avoir entièrement examiné un éventuel client à travers un guichet dans la porte. L'entrée dans les meilleures salles des fêtes coûte jusqu'à 7 pa - d'où la phrase "une maison à sept argents" que les Zhentils utilisent pour décrire des endroits ou des choses de grande valeur avec des prix élevés.

Le jeu est un autre divertissement que les Zhentils désœuvrés ou stupides apprécient. Des salles de jeu existent dans les arrière-salles de la majorité des tavernes de la cité, la plupart étant dirigées par le Zhentarim ou les naug-orls. Elles appâtent leurs victimes avec une passe gagnante, puis leur prennent toutes leurs richesses. Une seule exception à cela : le Casino et la Salle Sacrée de la Chance de Tymora, où la maison joue toujours loyalement et n'accorde pas de crédit, mais où les gains sont habituellement modestes.

Beaucoup de joueurs deviennent victimes de la chance, que le jeu soit truqué ou non, et finissent débiteurs du propriétaire de la salle de jeu ou d'un groupe de pression qui le parraine (comme le Zhentarim). Cette dette est récupérée à des taux usuriers et un manquement à rembourser entraîne des contraintes du créancier pour obtenir des faveurs ou des actions illégales, des blessures personnelles, la vente en tant qu'esclavage ou l'envoi à l'Arène, voire une mort rapide si le débiteur n'a rien à offrir.

Les salles de jeu ont aussi attiré les joueurs professionnels, qui viennent à Château-Zhentil pour tenter leur chance dans une riche cité. Ceux qui sont intelligents gagnent souvent de petites sommes ici ou là, n'attirant pas beaucoup l'attention. Par contre, ceux qui s'attirent le courroux des dirigeants de ces maisons en essayant de faire sauter la banque ne sortent que rarement vivants de la ville.

Vie familiale

À moins d'être assez riche, bien élever et entretenir une famille dans Château-Zhentil est difficile. Les fils et les filles des nantis sont éduqués par des précepteurs privés et marchent habituellement sur les traces de leurs parents, alors que les gamins orphelins errent dans les ruelles à la recherche de leur prochain repas. Quelques-uns de ceux-ci finissent comme naug-orls, leurs connaissances des rues étant un outil inestimable. Les parents démunis peuvent vendre leurs enfants comme esclaves. Plusieurs






orphelinats sont, en fait, des façades pour des opérations d'esclavage, élevant des nouveau-nés et des bébés jusqu'à l'âge où ils peuvent être livrés à leurs nouveaux maîtres.

Bien que difficile, la vie de famille dans Château-Zhentil n'est pas impossible. Les gens déterminés et de tradition qui ne sont pas riches arrivent quelquefois à y élever leur progéniture. Les enfants de ces familles passent leur vie entière dans les murs de granit de la ville. Beaucoup de Zhentils qui souhaitent offrir une meilleure vie à leur famille économisent leur argent pendant des années. Ensuite, ils tentent de corrompre les gardes des portes pour les laisser quitter la ville. Ceux qui y parviennent doivent encore affronter brigands, esclavagistes, patrouilles zhentilars peu scrupuleuses ou bandes d'humanoïdes nomades, avant de rejoindre les Vaux.

Impôts

Les Zhentils de la classe laborieuse paient peu ou pas d'impôts, en fonction de leur activité. Cela fut décrété par le Conseil des Seigneurs, il y a près de deux siècles, car la politique fiscale d'un cupide suzerain entraîna la moitié de la population travailleuse de Château-Zhentil vers d'autres cités de la Mer de Lune. Après la révocation de ce suzerain par d'autres membres bien-pensants du Conseil, un vote presque unanime accorda cette exonération d'impôt aux Zhentils ordinaires. C'est probablement le seul droit que possède la classe laborieuse zhentile.

Les propriétaires de commerces, les commerçants qualifiés, et les autres marchands roturiers sont imposés sur les marchandises qu'ils vendent ou sur celles qu'ils importent à Château-Zhentil pour de les revendre. De telles taxes varient de 5 à 10 % de la valeur des produits, en fonction du propriétaire des biens et de leur provenance. Si le propriétaire du commerce faisant la transaction n'est pas un résident de Château-Zhentil, une taxe supplémentaire de 10 % à 20 % est aussi appliquée. Il est quelquefois difficile de distinguer un marchand zhentil d'un marchand non-zhentil, mais rares sont les collecteurs d'impôts (souvent des naug-orls ou des naug-adars) qui sont trompés deux fois.

Les étrangers qui visitent le Quartier des Étrangers pour les affaires ou le plaisir paient d'outrageuses taxes sur presque tout. Au fond, dans ce quartier, il faut prouver que l'on est un natif pour éviter les droits d'autorisation de 30 à 60 po pour l'amarrage et de déchargement, les tarifs douaniers de 15 % à 30 %, ci-dessus mentionnés, sur la valeur des biens importés pour le commerce, une taxe de 1 pc par chope de bière et d'ale, une taxe de 1 pa par verre de vin et d'hydromel, une taxe de 3 pa par verre de boisson forte, une taxe de séjour de 1 % par nuit d'auberge et une taxe de valeur ajoutée de 2 % sur tous les autres biens et services qui ne sont pas couverts par une autre taxe. Toutes ces taxes font juste partie de celles qui touchent le cours ordinaire des choses. À côté, le Conseil des Seigneurs en impose d'autres, comme il l'entend, à n'importe quelle autre occasion. Le plus souvent, les étrangers se contentent de payer tout ce qu'un marchand ou un collecteur d'impôt leur dit de payer. Comme la corruption ambiante à Château-Zhentil ne permet pas un calcul équitable de l'impôt, les lubies du Conseil des Seigneurs rendent l'archivage des taxes légitimes difficile. Les collecteurs d'impôts étant principalement des naug-orls ou des naug-adars affiliés au Zhentarim, en défier un peut donc se révéler dangereux pour sa propre existence.

Les Seigneurs de Château-Zhentil, qu'ils soient puissants ou de second rang, ne paient pas de taxes à la ville. Cependant, depuis le temps de la Plaie Nocturne, ils sont responsables de la protection de la cité et de ses citoyens. En conséquence, tous doivent verser une redevance mensuelle au Conseiller Urathyl du Grand Hall (voir **Les dirigeants**, page 63) pour soutenir les forces du Zhentilar. Son montant est fonction de la richesse du seigneur, déterminée par le Conseiller Urathyl. Bien que ce bureaucrate soit consciencieux et loyal envers la cité, il se laisse duper par les Seigneurs-Conseillers qui lui camouflent une partie de leur fortune pour s'en tirer à bon compte. En considérant le volume d'affaires que les seigneurs brassent, le montant de leur redevance est assez dérisoire en comparaison de ce qu'ils auraient à payer s'ils étaient taxés comme les autres marchands zhentils.

Justice

À Château-Zhentil, les lois sont fixées par décret du Conseil des Seigneurs, appliquées par le Zhentilar et les sentences sont exécutées sur les contrevenants par le seigneur magistrat. Si, officiellement, le Zhentilar est chargé du respect de l'ordre dans la vie de tous les jours, en fait, l'ordre est réellement maintenu grâce aux efforts concertés du Zhentilar, des naug-orls, des Bainites (les prêtres de Baine) et des mages du Zhentarim. Les lois sont strictement appliquées ; à l'inverse, en raison de l'ampleur de la corruption dans le cité, beaucoup de contrevenants échappent à leur emprise. Les infractions et leurs châtiments sont :

Destruction de propriété : amende de 20 po et 100 coups de fouet, ou un an d'enrôlement dans le Zhentilar.

Violation du couvre-feu ou violence publique : amende de 20 po et interrogatoire pour le mobile, ou trois ans d'enrôlement dans le Zhentilar.

Détournement de fonds ou fraude fiscale : confiscation de 50 % de la richesse du fraudeur et 20 coups de fouets, ou trois ans de service dans le Zhentilar.

Voies de fait ou vol mineur : amende de 30 po ou un an d'enrôlement dans le Zhentilar. Les hommes qui battent des femmes ou des enfants sans défense sont condamnés à l'Arène pour un minimum de trois combats.

Incendie criminel ou vol majeur : amende de 100 po et 18 ans de service dans le Zhentilar, ou la mort dans l'Arène.

Meurtre ou trahison : mort dans l'Arène.

Le magistrat

Le système judiciaire de Château-Zhentil est une farce. On peut y être accusé de crimes par des parties privées ou par la ville. Les prévenus sont arrêtés par le Zhentilar. Après avoir passé un minimum d'une nuit au Centre de Détention (de l'autre côté de la rue, au nord du Grand Hall), ils sont déférés devant l'administrateur des








Deux criminels inculpés subissent un jugement des dieux dans l'Arène.

lois, le Seigneur Magistrat Osconivon, un ivrogne invétéré corrompu de premier ordre. Comme il n'y a pas de prison à Château-Zhentil, ils ont toutes les chances d'être livrés, dans la matinée, au Zhentarim ou à l'Église de Baine, si Osconivon en a eu l'ordre.

Les prisonniers qui intéressent le Réseau Noir et l'Autel Noir ont intérêt à avoir suffisamment d'or disponible s'ils espèrent quitter Château-Zhentil vivants. Osconivon acceptent les pots-de-vin de tous les contrevenants, et ceux accusés d'un crime par une partie privée, qui plaident innocent, feraient mieux d'être capables de surenchérir sur ceux qui les accusent. S'il y a une guerre des enchères entre deux parties privées, Osconivon décrète que l'issue doit en être décidée par un combat des dieux" dans l'Arène entre l'accusé et un adversaire désigné par le seigneur magistrat lui-même. Parfois, l'accusé affronte l'accusateur, et parfois, il affronte des gladiateurs ou des monstres de l'Arène. La difficulté de la rencontre dépend des caprices du magistrat ivre. Osconivon accepte alors le pot-de-vin du gagnant dans l'Arène et rend le jugement "approprié".

Si l'accusé est inculpé par les forces de la ville (arrêté par le Zhentilar par exemple), Osconivon rend un verdict d'acquittement contre une somme deux fois supérieure à l'amende normale de la contravention concernant. Malheureusement, il ne peut pas être corrompu pour une accusation officielle de meurtre ou de trahison.

Un inculpé accusé par la ville ou jugé coupable, qui ne peut pas payer l'amende ou le pot-de-vin correspondant et qui ne souhaite pas servir dans les rangs du Zhentilar, est condamné à l'Arène. Osconivon *aime* à y envoyer des victimes. En fonction du crime, ceux qui sont condamnés à l'Arène peuvent combattre de une à cinq fois, à moins qu'ils n'aient été envoyés ici pour mourir. Osconivon y envoie aussi les gens quand il est incapable de réfléchir à une sentence correcte en raison d'un abus de liqueur, ce qui arrive souvent.

En dépit des apparences, le Seigneur Magistrat Osconivon est un guerrier plus que compétent (LM hm G10). S'il est menacé dans la salle d'audience, il brandit son marteau comme un gourdin (1d6 points de dégâts). Il a deux huissiers géants des pierres et trois escouades de Zhentilars à un battement de cœur de là. (Voir l'encadré Escouade zhentilar typique, page 52, pour la composition d'une escouade.) Les individus coupables (ou même innocents) qui sont condamnés le matin ont une chance légèrement meilleure de voir leur cas entendu raisonnablement, si ce n'est équitablement. Ceux qui sont jugés plus tard dans l'après-midi, quand la valeur d'une journée de liqueur a fait son effet sur le magistrat, sont presque universellement condamnés à voir les mérites de leurs affaires jugées par un "jugement des dieux" dans l'Arène.

Corruption

Les Zhentilars et les officiels de la cité - à l'exception du seigneur magistrat - sont des individus sous-payés qui préféreraient empocher quelques pièces plutôt que de remplir de la paperasse au Grand Hall. Tous les Zhentilars et les officiels de la cité sont corrompus, excepté ceux qui sont aussi membres d'un ou plusieurs cercles de pouvoir de Château-Zhentil, qui ont des motifs secrets apparentés aux groupes auxquels ils sont affiliés. (Voir les Cercles de pouvoir, ci après.)

La table que voici fournit les offres que les Zhentils corrompus acceptent pour fermer les yeux.

Situation	Pot-de-vin minimum
Éviter un impôt ou un droit de porte	1/2 de l'impôt ou du droit
Persuader un Zhentilar de regarder de l'autre côté	10 po
Persuader un Zhentilar de relâcher un délinquant	20 po
Persuader un Zhentilar de relâcher un criminel	50 po
Persuader des naug-orls de regarder de l'autre côté pour n'importe quelle raison	50 po minimum
Persuader un garde de laisser une cellule déverrouillée	125 po

Souvenez-vous que toutes les circonstances ne permettent pas à un Zhentil d'accepter un dessous de table. Accepter un pot-de-vin et relâcher quelqu'un qui est recherché par les naug-orls ou par le Zhentarim, par exemple, peut avoir comme conséquence

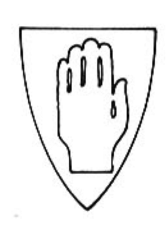
  



un châtiment de la part de Manshoon, du Doigt de la Nuit (voir la rubrique **Naug-orls**, page 60), ou de tout autre membre important de la société de Château-Zhentil. Les Zhentils refusent les pots-de-vin qui les mettraient en trop grand danger personnel.

Cercles de Pouvoir

Toutes les ruelles, toutes les chambres secrètes et toutes les ombres dissimulées contiennent les agents d'une société secrète de Château-Zhentil. Malgré leurs meilleures intentions, la plupart des citoyens s'unissent, ou fuient, l'un des nombreux cercles de pouvoirs présents dans la cité.



L'Église de Baine dans Château-Zhentil : la faction de Fzoul de l'Église de Baine, croyant que la meilleure façon d'adorer le Dieu de la Tyrannie est de soutenir un tyran, s'est alliée avec le Zhentarim, qui est dirigé par un des tyrans les plus efficaces des alentours, Manshoon. Elle participe aussi à de nombreux projets dans Château-Zhentil, pour procurer du pouvoir et des richesses non seulement à l'Église, mais aussi aux individus qui servent le Seigneur Noir. Les prêtres aident le Zhentilar, le Conseil des Seigneurs et le Zhentarim dans diverses missions, fournissant une grande variété de supports tactiques, grâce aux différentes capacités des sorts de prêtre (soins, détection des mensonges, augmentation temporaire du moral et des compétences martiales, détection des pièges, etc.)

Les serviteurs de Fzoul ont une main sur le commerce d'esclaves de la ville. Ils achètent les enfants dont on ne veut pas, capturent les gamins des rues et "sauvent" les criminels de l'Arène. Ils ont aussi lentement assemblé une armée de morts-vivants, les entreposant dans les égouts sous la Tour de Fzoul. Ce dernier a participé personnellement à la création de tyramorts, des tyrannœils morts-vivants qui gardent, soit l'Autel Noir, soit un autel dans sa tour.

La faction de Fzoul est toujours à l'écoute des renseignements concernant les activités des Bainites orthodoxes et du Grand Impercepteur de Baine à Mulmastre. Les prêtres de la faction de Fzoul ont tendance à être soupçonneux envers quiconque vient de Mulmastre, vu les efforts continuels du Grand Impercepteur pour rabattre Château-Zhentil parmi ses ouailles.



La Poignée de Pièces : les marchands résistants de Château-Zhentil qui ne sont pas seigneurs se sont organisé, ces dernières années, pour monter un réseau de soutien mutuel informel et secret. Ces personnes s'aident les unes les autres avec de la contrebande et de la fraude fiscale, et en levant rapidement des fonds pour les pots-de-vin du seigneur magistrat ou pour payer les dettes et les amendes. Cette coopération les aide à éviter d'être anéantis par des seigneurs plus riches et peu scrupuleux. Les Pièces exercent aussi un front de pression uni sur le Conseil pour expérimenter et obtenir des standards commerciaux établis et des règles strictes, de façon à ce que la peur du Zhentarim ne chasse pas tout le commerce étranger, ou que certains seigneurs ne puissent pas créer des monopoles commerciaux sur certaines marchandises en usant des incendies criminels, des lames dans les ruelles sombres et de moyens similaires.

Ce groupe ne doit pas sa survie au soutien silencieux de quelques bienveillants seigneurs et de beaucoup de travailleurs compatissants, mais aux tyrannœils de la région de la Mer de Lune qui le considèrent comme un contrepoids utile et le soutiennent en coulisse. Les tyrannœils utilisent leurs propres pouvoirs pour contrer les attaques magiques des magiciens et des prêtres du Zhentarim sur les Pièces, et utilisent les Pièces pour contacter les Chevaliers du Nord et les autres ennemis du Zhentarim quand besoin est. (Bien sûr, les tyrannœils peuvent alors se réfugier derrière de tels "ennemis extérieurs" quand le Zhentarim vient pour chercher quelqu'un à blâmer.)



Les Naug-adars : les naug-adars, ou les chiens diaboliques, sont les mages mineurs toujours vigilants du Zhentarim. Inexpérimentés ou de grade inférieur, ils sont affectés à des tâches d'espionnage ou d'écoute que le Zhentarim juge importantes et qui requièrent les compétences magiques offertes par la capacité d'utiliser des sorts de magicien.

Les naug-adars doivent exécuter les tâches qui leur sont assignées pour rester très utiles au Réseau Noir. Ils ne sont admis dans les rangs du Zhentarim que s'ils font preuve d'initiative. Ils doivent dénicher des informations d'importance, manipuler les gens ou les événements d'une façon bénéfique pour le Réseau Noir, ou arranger, seuls, la mort de leurs rivaux ou de leurs supérieurs pour être sur une liste de promotion. Les naug-adars sont donc un nid de serpents curieux, intrigants et sournois.

Les naug-adars ne font confiance à personne, et personne ne peut leur faire confiance tant qu'ils ne grimpent pas dans l'ordre hiérarchique du Zhentarim. Ils sont supposé rendre compte de tout ce qu'ils apprennent qui pourrait gêner les plans du Zhentarim, mais en pratique, on ne peut s'y fier que pour rapporter les choses qui les favorisent ou qui les montrent sous un jour favorable. Toute information qui entre en leur possession est pesée pour savoir comment elle peut être utilisée pour trahir un rival ou accroître leur réputation si elle est rapidement transmise par la voie hiérarchique. Une mauvaise nouvelle est enterrée dès que possible. Quand un renseignement ne sert pas les besoins d'un naug-adar, mais ne gêne pas non plus ses perspectives, il est transmis la moitié du temps ; sinon, il est conservé comme un butin secret, chaque naug-adar pensant qu'il lui sera utile à long terme pour aider sa cause.







Les naug-orls : aussi appelés les vers diaboliques, les naug-orls sont approximativement la guilde des voleurs de Château-Zhentil, tout en étant étroitement liés aux seigneurs régnants et au Zhentarim. Ils sont comptés comme le bras de reconnaissance des puissances qui sont dans Château-Zhentil. Ils rendent compte via une voie hiérarchique secrète et labyrinthique à leur chef, Shounra Shalassalar (CN hf V14 ; DEX 18, INT 16, CHA 17), qu'ils connaissent seulement comme le Doigt de la Nuit. C'est une roublarde et un assassin confirmé qui se présente comme une reine du plaisir (entraîneuse professionnelle en chef) d'une grande salle des fêtes. Le Doigt de la Nuit a presque 600 naug-orls sous ses ordres, dont 300 sont compétents en combat. Les naug-orls sont plus organisés comme un réseau secret d'espions et d'informateurs que comme une guilde des voleurs typique, et la majorité d'entre eux en savent peu sur les activités de leur organisation, au-delà de leurs propres instructions et de l'identité de leurs co-agents et de leurs supérieurs immédiats. Des enquêtes pour obtenir plus d'informations sur de tels sujets aboutissent à la mort des curieux.

Les naug-orls surveillent les auberges, les tavernes et les portes extérieures et intérieures de Château-Zhentil, et tout ce qu'ils jugent intéressant. Ils sont connus pour écouter les conversations de n'importe qui, des aventuriers aux mendiants, rapportant tout ce qu'ils entendent au Doigt de la Nuit - qui, à son tour, en rend compte secrètement à certains seigneurs de Château-Zhentil, ainsi qu'à son maître, Manshoon. Pour une prime, les naug-orls montent des coups contre des gens, pratiquent des arrestations et des emprisonnements et exécutent des assassinats.



Bainites orthodoxes : le pouvoir des fidèles orthodoxes de Baine dans Château-Zhentil, guidés par l'autorité du Grand Impercepteur à Mulmastre, a rapidement décliné depuis le début du Zhentarim dans l'Année des Rêves Brillants (1261 CV). Durant leur âge d'or, les Bainites orthodoxes étaient les confidents des seigneurs de Château-Zhentil, usant de leur pouvoir et leur influence pour les aider dans leurs transactions commerciales et pour s'enrichir, eux et leur clergé, grâce aux services qu'ils offraient. Les seigneurs, en retour, soutenaient l'adoration du Seigneur Noir, octroyant aux Bainites une liberté d'adoration sans précédent. Ce qui leur permit d'amener plus d'adorateurs au sein de l'Église du Dieu Noir que jamais auparavant. Les Bainites orthodoxes perdirent la majeure partie de leur pouvoir séculier dans Château-Zhentil avec le discrédit initial (inventé de toutes pièces) de l'Impercepteur pendant l'Année du Tressym (1263 CV), quand Fzoul s'empara du clergé de Baine dans Château-Zhentil.

La tentative avortée du Grand Impercepteur de ramener Fzoul et son Église dans le courant dominant de l'adoration de Baine pendant l'Année du Prince (1357 CV) a eu pour conséquence la fondation d'une seconde Église plus petite de Baine dans Château-Zhentil, dirigée par le Grand Inquisiteur Ginali. Les Bainites orthodoxes de son temple s'accrochèrent à la doctrine professée par le Grand Impercepteur, selon laquelle seul Baine pouvait être vénéré comme le tyran ultime, et que les prêtres de Baine devaient régner sur les fidèles de Baine. Les Bainites orthodoxes dédaignent le Zhentarim, Manshoon en particulier, sentant qu'il n'est que l'ombre creuse et pathétique du véritable et glorieux tyran qu'est Baine. Quelques Bainites orthodoxes sont encore consultés ou engagés par des seigneurs qui n'ont pas conclu de pacte avec le Zhentarim. Beaucoup de Bainites orthodoxes ont fui vers d'autres cités où les perspectives semblent plus souriantes, alors que d'autres sont moins enclins à quitter leurs maisons.



Recruteurs : durant les heures nocturnes, les redoutés recruteurs errent en force dans les rues de Château-Zhentil. Ils sont quelquefois dirigés ou poussés par des mages naug-adars ou par des prêtres pervertis de Baine qui cherchent à éprouver leurs compétences ou à prouver leur valeur au Réseau Noir ou à l'Église du Seigneur Noir.

Les recruteurs sont censés engager (de force) des gens robustes dans les rangs des simples soldats du Zhentilar. Ces groupes de voyous brutaux sont théoriquement détachés à des unités du Zhentilar qui ont brutalement subi des pertes massives et qui ont besoin d'être rapidement renforcées. En réalité, il s'agit souvent de bandes violentes et ivres de Zhentilars, n'étant pas en service et qui sortent juste pour casser des têtes et causer des problèmes. À l'occasion, les recruteurs se transforment en agents de la loi (mandatés par le seigneur magistrat ou par d'autres seigneurs) et sont lâchés dans les rues afin de rétablir la paix. La présence de ces gangs aide à garder le Zhentil moyen chez lui pendant la nuit, laissant uniquement l'ignorant, le fou et ceux qui ont quelque chose à cacher être leurs victimes.



Le Zhentarim : comme cela est précisé dans le chapitre sur le Zhentarim, Château-Zhentil est le lieu d'origine du Réseau Noir. Ceux qui sont totalement loyaux à Manshoon et au Cercle Intérieur y font référence sous le nom de la Fraternité, dans un véritable témoignage de dévouement. Beaucoup de gens, dans et hors de Château-Zhentil, pensent que le Réseau Noir dirige Château-Zhentil. Bien que cela puisse être vrai dans une large mesure, de nombreux cercles de pouvoir luttent aussi pour le contrôle de la cité.

La présence du Zhentarim est, à tout moment, importante dans Château-Zhentil. Les membres du Réseau Noir comprennent 12 à 24 prêtres de Baine (1er au 8ème niveau), 36 mages, environ 12 autres apprentis magiciens de bas niveau (magelings) et un nombre inconnu de soldats, de voleurs, de marchands d'esclaves, de chefs de caravanes et d'obscurs informateurs (comprenant les membres des naug-orls).







Divers : beaucoup d'autres cercles de pouvoir sont représentés dans Château-Zhentil, mais peu constituent une réelle menace pour les puissants quoique arrogants seigneurs de Château-Zhentil. Manshoon et Fzoul savent que les Ménestrels et les Plumes Rouges peuvent traîner dans les rues du Château en dépit de tous leurs efforts et ils sont, de fait, précautionneux et prudents dans leurs plans. Les membres de presque toutes les organisations influentes des Royaumes sont présents dans Château-Zhentil, si l'on sait où chercher. Cependant, si l'on demande à la mauvaise personne où les trouver...

Les dirigeants

Pour le citoyen ordinaire de Château-Zhentil, les dirigeants de la cité sont le Seigneur Chess Calkontor, Seigneur Surveillant du Conseil et directeur suprême des affaires du Conseil, et un conseil de seigneurs composé de seize autres seigneurs de Château-Zhentil, appelé le Conseil des Seigneurs. Quarante à quarante-cinq autres seigneurs mineurs collaborent sous la forme d'une sorte de Parlement, chacun supportant un Seigneur-Conseiller. Les seigneurs mineurs ont seulement une voix (ou vote) pour les questions de moindre importance concernant les opérations journalières de la ville - des questions pour lesquelles les Seigneurs-Conseillers ne souhaitent pas être dérangés, comme les nominations bureaucratiques, l'entretien de la voirie et des immeubles publics etc. ; ils chargent souvent les seigneurs mineurs de parler en leur nom pour ces questions administratives ordinaires. Cependant, bien que le Conseil des Seigneurs occupe une fonction dans le gouvernement de Château-Zhentil, ses membres ne sont pas les vrais chefs de la cité.

Même si beaucoup de Zhentils le contestent, Manshoon du Zhentarim est le véritable chef de Château-Zhentil. Il manipule le Seigneur Chess et plus de la moitié des autres seigneurs mineurs et majeurs de la cité. Les seigneurs que Manshoon ne contrôlent pas directement sont corrompus par lui, grâce à d'autres membres du Réseau Noir et du Conseil. Les seigneurs qui pensent agir contre Manshoon travaillent souvent, en vérité, indirectement pour le seigneur du Zhentarim, et ils l'ignorent.

Manshoon porte le titre de Suzerain de Château-Zhentil. Ce titre ne lui offre pas le contrôle suprême de Château-Zhentil, mais place toutes les forces militaires de Château-Zhentil à sa disposition. (Toutefois, il n'en est pas le commandant sur le terrain ; le commandant des forces de Château-Zhentil sur le terrain s'appelle le seigneur de guerre de Château-Zhentil.) Le titre de Suzerain porte avec lui d'autres privilèges et devoirs qui changent de temps en temps, en fonction de ce que Manshoon peut obtenir grâce au Conseil.

Depuis que le Fort de Flostren a été érigé, le titre de "Seigneur" a été transmis de père en fils. La mort d'un Seigneur-Conseiller exige que son fils soit confirmé en tant que seigneur par le Conseil. Quelques-uns ne le furent pas, suite généralement à des intrigues politiques. Ces fils non confirmés perdent leur statut (et le standing familial) de noblesse majeure et retombent au rang de la noblesse mineure, devenant un élément de cet ersatz d'assemblée de seigneurs mineurs. Les membres du Conseil qui décèdent sans héritiers mâles sont remplacés par un seigneur mineur élu (à moins que des manœuvres politiques ne provoquent des circonstances spéciales).

Le Conseil des Seigneur a déjà élevé, par vote, des individus au rang de Seigneur-Conseiller ou de noble mineur. Depuis la venue de Manshoon, "Seigneur de Château-Zhentil" est un titre accordée à celui qui est loyal au Zhentarim - ou, plutôt, qui a une grosse bourse. Actuellement, seuls quatre Seigneurs-Conseillers sont de lignée noble : Manshoon, fils d'Harlshoon ; Chess, fils de Calkontor ; Orgauth, fils de Denuth ; et Thaerun Blackryn, fils d'Alesh Blackryn.

Le Conseil des Seigneurs se réunit au moins une fois par semaine, mais chacun de ses membres peut appeler à une assemblée extraordinaire si la sécurité ou la prospérité de Château-Zhentil est menacée. Ceux qui convoquent une assemblée extraordinaire sans bonne raison perdent habituellement les faveurs ou deviennent les ennemis de leurs homologues seigneurs. (Manshoon convoque souvent des assemblées extraordinaires, ou incite les autres à le faire, utilisant cette tactique pour monter les seigneurs les uns contre les autres.) Les réunions hebdomadaires sont habituellement ouvertes aux membres importants de la communauté marchande et aux seigneurs mineurs, alors que les réunions de crise sont enveloppées de secret.

Les membres du Conseil des Seigneurs sont de puissants marchands dont le commerce est prospère, des magiciens dont les actions et la richesse les ont fait accéder à ce poste (souvent grâce à Manshoon) ou, plus rarement, des prêtres de Baine qui ont à leur disposition l'influence considérable que le clergé peut exercer à Château-Zhentil. Voici les seigneurs qui ont composé le Conseil des Seigneurs depuis l'Année de la Harpe (1355 CV). Le niveau des seigneurs suivis d'un astérisque change après le début de 1357 CV ; voir la section **L'époque**, page 50.

Seigneur Syal Amandon (N hm G4) : le Seigneur de Guerre Rorst Amandon, père de Syal Amandon, fut un membre puissant et influent du Conseil des Seigneurs jusqu'à sa mort dans l'Année du Flambeau Ardent (1334 CV). En tant que seigneur de guerre de Château-Zhentil, il servit de chef d'état-major et de commandant en chef suprême sur le terrain pour les forces militaires de la cité. Il avait de nombreux ennemis dans et hors des murs de Château-Zhentil, mais dans l'ensemble, il était bien apprécié par ses homologues seigneurs et par la population en général. Il dénonça Manshoon et le Zhentarim, et il mourut lentement empoisonné - c'était sans aucun doute l'œuvre de Manshoon, un expert des poisons lents et corrosif. Son fils unique, Syal Amandon, est le plus jeune et le plus inexpérimenté du Conseil des Seigneurs. Craignant un nouveau châtiment sur sa personne et sur sa famille, il a ouvertement unit sa destinée à





celle de Manshoon. La maison Amandon contrôle la majorité du commerce du fer et des armes de Château-Zhentil.

Seigneur Marsh Belwintle (NM hm G8) : cet agent zhentarim, ordinairement appelé le Seigneur Esclave, est un des principaux marchands de Château-Zhentil, vendant des esclaves aux drows, à d'autres dans les Contrées du Mitan et à des contacts étrangers. Marsh soutient ouvertement Manshoon, mais a secrètement son propre programme. Comme, dans le passé, ses ambitions et ses actions ont été parallèles ou complémentaires à celles de Manshoon, il n'a jamais eu l'occasion de se rebeller ouvertement devant le Conseil des Seigneurs. C'est un individu inflexible, qui croit à la richesse et au pouvoir (c'est-à-dire les siens) sur toute autre chose, et sa façon de voter au Conseil reflète cette attitude.

Seigneur Thaerun Blackryn (LM hm G4) : la famille de Blackryn peut attribuer sa seigneurie à l'un des très rares mages de Zhentar qui se marièrent. Toutefois, le lien avec la magie de la maison Blackryn s'est éteint, après quelques générations, et Thaerun Blackryn est un peu plus que le deuxième Seigneur Chess du Conseil. À la différence de ce dernier, Thaerun est un marchand intelligent qui a accru sa fortune personnelle grâce au commerce des armes, du minerai et de biens exotiques (en particulier des étoffes et des épices). Au Conseil, il vote toujours avec la majorité car, manquant de perspicacité dans ses décisions, il craint les représailles des cercles de pouvoir. Il a tendance à beaucoup fanfaronner et à exhiber des protections magiques pour donner de lui une image d'intrépidité, mais n'a pas le courage d'appuyer ses paroles.

Seigneur Fzoul Chembryl (LM hm C13* de Baine) : l'élévation de Fzoul au statut de seigneur fut une chose progressive. Il commença à être vu dans la salle du Conseil, avec plusieurs autres prêtres de Baine "impartiaux", après que Manshoon fut confirmé comme Seigneur-Conseiller. Manshoon expliqua leur présence en disant au Conseil que les Bainites étaient venus sur son ordre pour utiliser leur magie cléricale afin de surveiller les influences magiques excessives à l'encontre des Seigneurs-Conseillers. Le Conseil finit par s'habituer à leur présence et Fzoul commença à être consulté de plus en plus fréquemment pour protéger les réunions contre diverses forces, réelles et imaginaires. Certains seigneurs du Conseil virent le signe sur le mur quand Fzoul devint le grand prêtre de l'Autel Noir, après que le Grand Impercepteur de Baine fut discrédité dans Château-Zhentil, durant l'Année du Tressym (1263 CV). Fzoul fut graduellement choisi pour de plus en plus de tâches et de responsabilités, et fut finalement capable de se propulser à un poste du Conseil grâce à des pots-de-vin, au chantage, à l'influence de Manshoon et à la menace du poison (ou à celle de ne pas être soigné en cas d'empoisonnement).

Beaucoup de seigneurs craignent Fzoul et son influence sur l'Église de Baine, et des rumeurs circulent constamment au sujet de certains seigneurs ayant connu une mort atroce après s'être opposés à lui lors des réunions du Conseil. Fzoul tend à soutenir les plans qui valorisent le clergé de Baine, spécialement ceux qui augmenteront sa puissance et son statut à l'intérieur de l'Église. Il apprécie aussi les plans longs termes déposés devant le Conseil, qui œuvrent vers les objectifs futurs de la cité (et du Zhentarim). Il se montre neutre vis-à-vis des invasions des communautés voisines et des problèmes avec le commerce du Zhentarim et des marchands.

Seigneur Chess (CN hm G3/M3/C3 de Leïra) : Chess est un suzerain gras, vaniteux et malotru, très gourmand. C'est un fanfaron bavard qui suit les ordres du Zhentarim craignant pour sa vie. Au Conseil des Seigneurs, il soutient toujours Manshoon, mais il ne fait pas confiance à Fzoul et à ses fidèles fanatiques. Manshoon utilise souvent Chess pour répandre de fausses rumeurs parmi les seigneurs, jouant sur leurs faiblesses et leurs peurs. (Après le Temps des Conflits, les sorts de Chess viennent en fait de Cyric, pas de Leïra, bien qu'il l'ignore.) En tant que Seigneur Surveillant du Conseil, Chess en est fréquemment le président, mais n'a pas droit au vote en cas d'égalité.

Haut Seigneur Manshoon du Zhentarim (LM hm M16*) : Manshoon fut confirmé en tant que Seigneur-Conseiller durant l'Année des Rêves Brillants (1261 CV). Puis il fut nommé Haut Seigneur du Conseil des Seigneurs par le Haut Seigneur sortant, Iorltar, dans l'Année du Flambeau Ardent (1334 CV), mais démissionna du poste dans l'année. Finalement, dans l'Année de la Vierge Errante, le Conseil le nomma Suzerain de Château-Zhentil. Ce titre lui offre le droit plutôt nébuleux de "commander les Zhentils en temps de guerre et de gouverner la cité dans les meilleurs intérêts du Conseil des Seigneurs". Il en résulte que Manshoon contrôle presque complètement les forces du Zhentilar. Il a convaincu le Conseil qu'il était nécessaire qu'il les dirige lui-même pour protéger Château-Zhentil de ses ennemis, mais en vérité, il a utilisé les forces militaires de Château-Zhentil pour consolider sa puissance dans la Citadelle du Corbeau et la Forteresse Noire.

En public, Manshoon porte un masque ou est encapuchonné. Même à visage découvert, il est difficile de dire quelle est sa véritable apparence, car personne ne peut prétendre avoir posé les yeux sur ce qui est certifié être son vrai visage depuis sa plus tendre enfance. Son attitude est contrôlée, pourtant ses adversaires croient toujours qu'il n'est qu'à un cheveu de s'emporter furieusement. Il est mordant et sarcastique, quoique très poli. Même quand il est loin de Château-Zhentil, tous les autres seigneurs (excepté Fzoul et probablement Orgauth) craignent le mage ténébreux et son Réseau Noir.

Lord Orgauth (NM hm G7*) : Lord Orgauth ne soutient pas directement Manshoon et le Zhentarim ou l'Église de Baine. Ses motivations, même si elles ne sont pas toujours bonnes, sont plus personnelles dans leur nature que les rêves d'empire de Manshoon. (Ses desseins sont examinés plus en détail dans le







chapitre **La galerie des malandrins**, page 108.) Lord Orgauth est le *seul* seigneur qui n'est pas contrôlé par Manshoon, le Zhentarim ou le clergé de Baine. C'est un vétéran d'une douzaine de guerres, cruel et calculateur. Sa fortune est immense ; dans sa jeunesse, il a passé un peu de temps en aventure, et le trésor qu'il en a tiré l'a rendu deux fois plus riche. Maintenant, il gagne beaucoup d'argent en louant les service d'une partie de son immense "corps de garde" et en participant au commerce des esclaves. Cette dernière activité le met en relation d'affaires avec le Seigneur Marsh Belwintle.

Seigneur Magistrat Osconivon (LM hm G10) : Manshoon avait besoin de contrôler poste de magistrat, aussi nomma-t-il Osconivon. Cet ivrogne invétéré accepte des pots-de-vin de n'importe quel seigneur, plaignant ou prisonnier qui peut payer son prix. Couard de nature, Osconivon n'est pas stupide ; simplement, il ne s'encombre pas de notions telles que l'honneur, la confiance, l'équité etc. Il est férocement loyal à Manshoon pour tout, à l'exception de ses propres intérêts ; il pense que Manshoon est le plus à même des seigneurs de le protéger d'une vengeance. Néanmoins, il essaie d'arranger et ramasser autant de pots-de-vin que possible, sans nuire sérieusement à ses intérêts. Alors qu'il ne tente jamais d'œuvrer complètement contre Manshoon, il peut occasionnellement être persuadé de garder le silence sur des points mineurs. Un traitement modeste attribué au seigneur magistrat par le Conseil et les pots-de-vin qu'il collecte sont, en fait, les seules sources de revenu d'Osconivon. Pourtant, ce balourd est le fils d'un riche marchand qui lui laissa un peu d'argent - plus qu'il ne pourra jamais en gaspiller. (Voir la rubrique **Le magistrat**, page 57).

Seigneur Phandymm (LM hm C7 de Baine) : ce seigneur fait partie de la minorité qui approuve les plans de Fzoul aux réunions du Conseil. Franc supporter du culte de Baine dans Château-Zhentil, Phandymm est secrètement un prêtre du Dieu des Conflits. (Manshoon a des soupçons.) C'était jadis un serviteur de confiance du Grand Impercepteur de Baine dans le clergé bainite avant qu'il ne tombe sous le contrôle de la faction de Fzoul. Il fut l'espion de Fzoul dans la secte orthodoxe de l'Église et il contribua à aider Fzoul à arracher le contrôle du clergé dans Château-Zhentil sur davantage de forces orthodoxe, pendant l'Année du Tressym (1263 CV). Il fut finalement récompensé en recevant le titre de Seigneur de Château-Zhentil grâce aux machinations de Fzoul et de Manshoon au Conseil.

Conseiller Urathyl (LM hm G4) : c'est l'administrateur ordinaire du Grand Hall, le lieu de réunion public du Conseil des Seigneurs. En tant que tel, c'est le bureaucrate ultime. Il est

Dame Alicia, Haut Seigneur Manshoon, Seigneur Chess, Seigneur Fzoul Chembryl et Lord Orgauth assistant à une réunion du Conseil des Seigneurs.





expert pour faire traîner la prise des décisions, classant mal ou égarant (ou en trouvant de façon créative) des papiers importants, organisant des commissions d'enquête pour "étudier" indéfiniment les problèmes, engageant ses parents et amis (et les parents et les amis de ceux qui ont du pouvoir sur le Conseil), "reformulant" ce qu'il a dit pour dire quelque chose de totalement différent et prenant des décisions arbitraires (en bonne conscience) sans consulter les personnes concernées. Urathyl a obtenu un siège au Conseil des Seigneurs sur l'ordre de Manshoon et il est totalement voué à ce dernier. Il soutient le Zhentarim, mais il collabore aussi avec l'Église de Baine pour satisfaire à ses besoins quand c'est possible. La famille d'Urathyl s'est enrichie avec les salles des fêtes et en distribuant de la liqueur par l'intermédiaires des agents du Zhentarim. Durant les réunions du Conseil, tous les seigneurs doivent reconnaître le protocole d'Urathyl.

Les seigneurs fantoches

Les dix seigneurs qui viennent d'être présentés sont les plus influents du Conseil. Les 17 autres, des nobles de moindre influence, sont de simples marionnettes.

Dame Alicia (LM hf M10) : première femme membre du Conseil des Seigneurs, Alicia fut autorisée à revendiquer ce poste après la mort de père parce qu'elle est une apprentie de Manshoon. Belle et ambitieuse, cette jeune femme posée s'est révélée être une oratrice passionnée et compétente sur les sujets qui l'intéresse. Le Maître du Zhentarim a de grands espoirs pour elle.

Seigneur Aumraeven (LN hm M13) : le Seigneur Aumraeven est un marchand-mage cruel et très vieux qui s'oppose souvent à Manshoon pour améliorer la vie des Zhentils dans la cité. Malheureusement, même quand ses actions servent de nobles buts, Aumraeven agit parfois dans le cadre d'un vaste complot que Manshoon est en train de tisser. Par exemple, il y a plus de 80 ans, Aumraeven et Halaster dirigèrent les pourparlers diplomatiques à Ormaie, qui eurent comme résultat l'occupation (à la réfection qui s'ensuivit) de la Citadelle du Corbeau "pour le bien de tous dans la Mer de Lune et les Contrées du Mitan." Manshoon, bien sûr, pervertit finalement toute la tentative et, durant l'Année de la Harpe (1355 CV), le Zhentarim s'empara de la Citadelle du Corbeau après qu'une force multilatérale l'eut nettoyée.

Taradil Aumraeven est un homme brillant qui a contrecarré plusieurs tentatives d'assassinat du Zhentarim contre lui. Il a évidemment utilisé des *potions de longévité* pour prolonger sa vigueur adulte, bien qu'elles le trahissent maintenant. Aumraeven n'a pas d'enfant et sa mort permettrait à Manshoon de placer un autre agent du Zhentarim au Conseil des Seigneurs. On ne connaît pas son niveau de pouvoir, mais d'aucuns disent qu'il est supérieur à celui de Manshoon.

Seigneur Halaster (LM hm G14) : passé maître en politique, le Seigneur Halaster traite souvent avec les représentants de cités voisines. Quand il était plus jeune, il était un éminent militaire, menant les forces de Château-Zhentil dans de nombreuses missions contre des bandits et les gobelinoïdes de Thar. il possède de nombreux établissements dans le Quartier des Étrangers et il soutient Manshoon (bien qu'il ne l'ait pas toujours fait) en échange de l'aide du Zhentarim de l'autre côté du Tesh. Il s'est beaucoup enrichi dans le commerce de la fourrure (utilisant, à ce que l'on prétend, des contacts qu'il a noués à Thar durant ses campagnes).

Seigneur Hael (N hm G4) : après avoir été soumis, pendant des années, aux drogues et aux sorts de contrôle mental de Manshoon et de Fzoul, le Seigneur Hael n'est désormais plus qu'un vieil idiot babillard qui lève simplement la main pour tout vote en faveur du Zhentarim ou de l'Église de Baine. Il a un fils impatient qui attend en coulisse la mort de son père.

Seigneur Naerh (LM hm G3) : Naerh est un bouffon qui écoute (imprudemment) tout ce que lui dit le Seigneur Chess. Il craint le Zhentarim depuis les événements qui ont entouré la nomination de Chess au poste de Seigneur Surveillant du Conseil, dans l'Année du Flambeau Ardent (1334 CV).

Seigneur Payr'adar (NM hm V7) : cet homme gras, courtaud, au teint foncé, est le propriétaire des meilleures salles des fêtes de toute la cité. Venant de Chessenta, il arriva à Château-Zhentil avec un grand nombre de femmes exotiques à son service. En utilisant les faveurs achetées et les promesses d'attentions exotiques de ces merveilleuses femmes du Sud, il obtint un siège au Conseil par un vote général. Secrètement, Payr'adar et son réseau d'affaires supporte Manshoon et le Zhentarim.

Seigneur Ssorg (NM dem V11) : le Seigneur Ssorg est un demi-elfe hideusement déformé qui vend des gemmes et du charbon, et qui négocie, en amateur, des armes et des armures. Il fait le courtage de ses biens avec d'autres marchands ou les vend à des voyageurs grâce à une enseigne dans le Quartier des Étrangers. Ssorg soutient le Réseau Noir quand cela lui profite. Il ne craint pas Manshoon, mais préférerait œuvrer avec lui plutôt que contre lui. Il approvisionne souvent les forces du Zhentarim avec les marchandises dont elles ont besoin à des prix raisonnables pour se placer du bon côté du Zhentarim (habituellement après être passé, ailleurs, du mauvais côté).

Les religions

Bien que ses fidèles soient les plus nombreux, le clergé de Baine n'est pas la seule Église de Château-Zhentil. Les Zhentils qui ne sont pas bainites tendent à conserver un profil bas dans la cité. Les temples et les lieux saints des autres divinités y sont plus petits que l'Autel Noir exalté. (L'Autel Noir est le numéro 2 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (pré-1368 CV) et un plan de son intérieur se trouve page 66.) Voici les religions ouvertement professées entre les murs de Château-Zhentil :






Clergé de Baine

Peu avant le moment où Manshoon devint un seigneur, le clergé de Baine de Château-Zhentil s'était scindé en deux sectes : les Bainites orthodoxes qui prêtèrent allégeance au Grand Impercepteur de Baine à Mulmastre, et les fidèles de Fzoul. En additionnait les deux sectes, le culte de Baine pouvait se glorifier d'avoir 500 adorateurs actifs et presque 60 prêtres et d'être le plus important. (Juste après le Temps des Conflits, la faction de Fzoul avait 18 prêtres et 330 fidèles, tous zhentarims, et les Bainites orthodoxes avaient 34 prêtres et 96 fidèles.)

Les Bainites orthodoxes croient qu'ils n'existent que pour accomplir la volonté de leur dieu, tuer ses ennemis et amener davantage de fidèles en son sein. Des choses comme la richesse et le pouvoir personnels sont secondaires, voire insignifiantes, quand elles sont comparées à la propagation de la foi de Baine. L'adoration bainite orthodoxe dans Château-Zhentil a atteint son apogée durant l'Année de L'Arbre Tremblant (1223 CV). Avec la venue du Zhentarim presque quarante ans plus tard, beaucoup d'adorateurs de Baine, menés par un jeune prêtre intrépide, moyennement expérimenté, appelé Fzoul, prétendirent que le clergé de Baine dans Château-Zhentil pourrait tirer de grands profits en concluant une alliance avec Manshoon. Cette proposition se heurta à une forte résistance de la part du Grand Impercepteur, qui ne soulevait pas seulement des objections sur la base de différences doctrinales, mais aussi parce qu'il ne voulait céder à un autre aucun de ses pouvoirs ou de ceux de l'Église. Cela contraignit Fzoul à déplacer temporairement le siège de ses fidèles (ceux qui souhaitaient s'unir avec le Zhentarim) du Temple Noir (le temple de Baine tel qu'il s'appelait à l'époque) vers sa résidence personnelle. Durant toute la controverse, Baine ne fit rien qu'observer, octroyant toujours les sorts à ses adorateurs. Peut-être était-il amusé par la discorde qui régnait dans les rangs du Dieu des Conflits.

Les deux sectes restèrent en désaccord et le fossé qui les séparait s'élargit quand Fzoul devint le grand prêtre du Temple Noir dans l'Année du Tressym (1263 CV), après que les agents du Zhentarim "révélèrent" au Conseil des Seigneurs que le Grand Impercepteur de Baine était le pantin des intérêts mulmastres. On a dit qu'il avait travaillé pendant des années dans les plus hautes instances du clergé de Baine des Château-Zhentil pour saper l'autorité du Conseil et laisser la cité ouverte à une invasion mulmastre, ce qui en aurait fait la première cité-état à entrer dans l'Empire mulmastre. La hiérarchie du Temple Noir fut choquée par de telles accusations, mais ne put que battre des bras en guise de protestation, alors que l'ancien grand prêtre et ses collaborateurs étaient chassés et que Fzoul était proclamé nouveau grand prêtre ; le Zhentarim était déjà devenu trop puissant pour s'y opposer efficacement dans Château-Zhentil.

Fzoul rebaptisa Autel Noir, le temple de Baine de Château-Zhentil. Les Bainites orthodoxes qui étaient encore vivants après "la relève de la garde" furent autorisés à rester et à s'intégrer dans la nouvelle hiérarchie, du moment qu'ils se pliaient à la ligne de Fzoul. Cependant, la fracture entre les deux factions est toujours présente. Le reste des Royaumes reconnaît les Bainites orthodoxes comme les seuls suivants du Dieu des Conflits, mettant Fzoul dans la minorité, théologiquement parlant, et ceci eut pour conséquence les pressions constantes sur le clergé pour "revenir sous l'aile" du Grand Impercepteur.

Pendant de nombreuses années, le Grand Impercepteur toléra Fzoul et ses fidèles, même s'il considérait ces Bainites comme un blasphème. Grâce à eux, sa divinité avait de l'emprise dans Château-Zhentil. Au fil des ans, beaucoup de fidèles de Baine remarquèrent les bénéfices sociaux et fiscaux que rapportait une collaboration avec le Zhentarim et le nombre des adorateurs de la faction de Fzoul s'accrut, alors que le Grand Impercepteur, souvent occupé à voyager dans les Royaumes, perdait de l'influence.

Dans l'Année du Prince (1357 CV), le Grand Impercepteur décida finalement de faire plus qu'envoyer des missives de revendications à l'Autel Noir de Château-Zhentil. Il dépêcha une délégation, chapeautée par le Grand Inquisiteur Ginali, pour remettre l'Église de Baine de Château-Zhentil sous son contrôle. Ses partisans les plus proches étaient convaincus de mener un assaut téméraire contre Fzoul et l'Autel Noir. Pendant un moment, Fzoul fut distrait par les exploits gênants d'un certain Alias des Liens d'Azur et par une lutte pour le pouvoir au sein du Zhentarim impliquant le recrutement d'une femme connaissant le magefeu. Quand il reconcentra son attention sur son temple, il évinça rapidement Ginali et rejeta toutes les ouvertures de réunion des deux factions. Cependant, Ginali persista. Il avait drainé suffisamment de fidèles à Fzoul pour consacrer un nouveau clergé de Baine dans Château-Zhentil, le Temple Noir. Les événements en étaient là à la fin de l'année, avant que ne commence le Temps des Conflits.

Sous la gouverne du Grand Impercepteur, les Zhentils furent partagés quant à la popularité du clergé de Baine. Les organisations et les établissements qui ne payaient pas un tribut à Baine étaient victimes de coups du sort, comme une baisse de la clientèle, des incendies criminels et des morts mystérieuses. Les marchands de Château-Zhentil, payaient à contrecœur la protection du Temple Noir pour assurer leur constante prospérité. Une des raisons de la croissance de la faction de Fzoul, après le discrédit du Grand Impercepteur, tient au fait que Fzoul s'est opposé à ce que le clergé recoure à des mesures brutales. Les bénéfices que lui et l'Église obtenaient du fait des projets du Zhentarim lui suffisaient.

La secte de Fzoul entretient des liens étroits avec le Zhentarim et n'en fait pas un secret, bien qu'elle ne se lasse pas de promouvoir ses propres intérêts dans cette alliance. Après que Manshoon s'est uni avec Fzoul (ou vice-versa, selon à qui vous le demandez), beaucoup de magiciens se sont joints ouvertement à la secte de Fzoul, phénomène qui n'était pas précédemment encouragé par l'administration des Bainites orthodoxes. Ces nouveaux adorateurs mages sont une autre raison au gon-

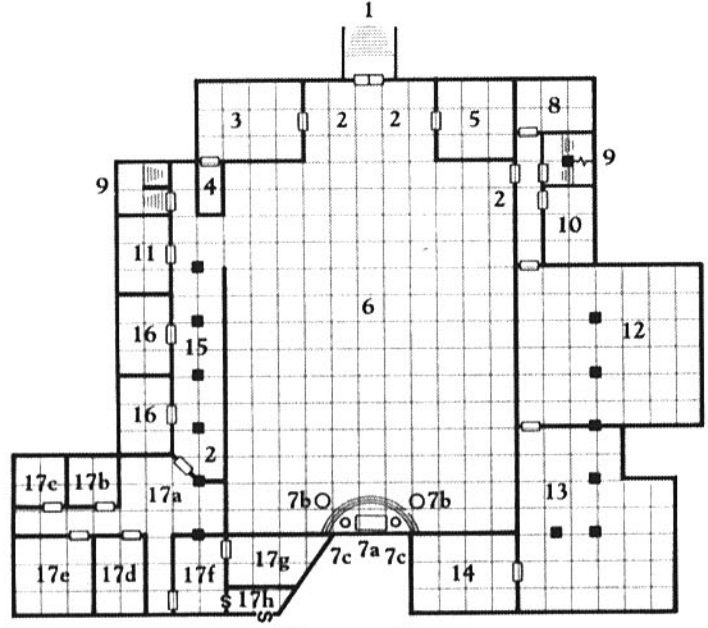


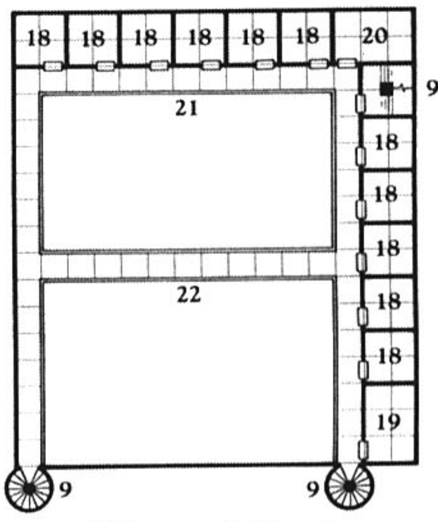


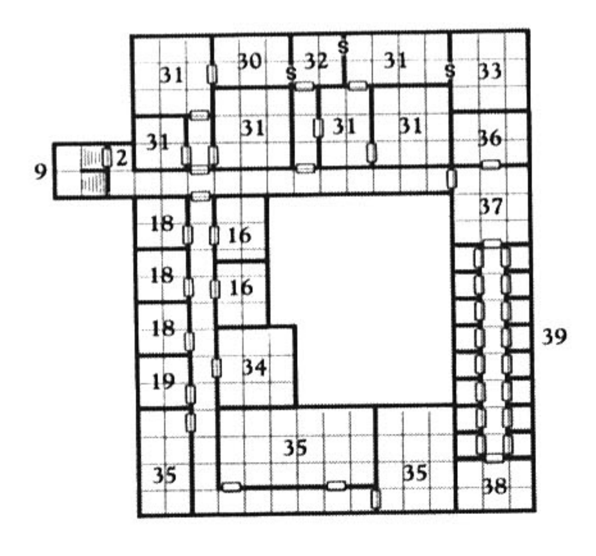
Temple de Baine

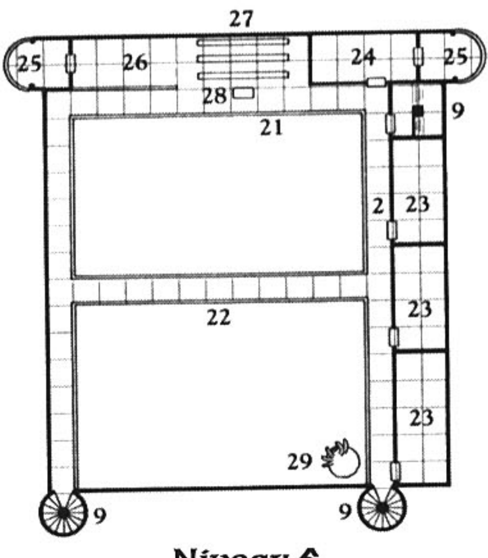
Un carreau = 3 mètres

















Le Temple Noir (Temple de Baine)

1. Grande entrée
2. Poste de surveillance (2 gardes)
3. Bureau du sénéchal (affaires quotidiennes)
4. Fournitures/archives
5. Prêtre de garde
6. Sanctuaire
7a. Trône de Baine (autel/trône sur estrade)
7b. Fontaine d'eau non bénite
8. Fournitures du sanctuaire (encens, linges d'autel, cierges)
9. Escaliers
10. Bureau du capitaine de garde
11. Quartiers du sénéchal
12. Scriptorium
13. Bibliothèque
14. Entrepôt et préparation des ouvrages de la bibliothèque
15. Colonnade
16. Cellules des prêtres de rang intermédiaire
17a. Antichambre du grand prêtre
17b. Étude du grand prêtre
17c. Chapelle privée du grand prêtre
17d. Bureau privé du grand prêtre
17e. Chambre du grand prêtre
17f. Salle de séjour/de travail du grand prêtre
17g. Chambre du serviteur du grand prêtre
17h. Passage secret et porte à sens unique
18. Cellules des sous-prêtres
19. Chambre privée et salle de bain
20. Bureau des sous-prêtres (commun)
21. Passage sans balustrade
22. Passerelle en pierre sans garde-fou
23. Salle de conférence
24. Salle de réunion privée (gardée)
25. Balcon avec balustrade (2 gardes ou un tyrannœil, gardée)
26. Tribune des troubadours et garde-fou
27. Tribune des chœurs et balustrade
28. Estrade du maître de la chorale
29. Tyrannœil*
30. Cave à vins
31. Entrepôt de marchandises
32. Puits
33. Trésor
34. Salle d'entraînement
35. Quartiers des novices
36. Armurerie (armes et armures de réserve)
37. Geôlier et chambre de garde
38. Salle des tortures
39. Cellules verrouillées

* Le tyrannœil flotte tout en haut dans les ténèbres au-dessus du sol.

flement des effectifs de l'Église de Baine sous le commandement de Fzoul.

La robe de cérémonie, quelle que soit la secte, est une armure noire parée d'une cape rouge sang portant le symbole de Baine - une main noire sur un fond rouge - en son milieu. Plus le Bainite est prospère et puissant, plus le vêtement est détaillé et élaboré. Les tatouages faciaux sont communs chez les Bainites (bien qu'ils soient plus populaires parmi les adorateurs orthodoxes), les faisant ressortir au milieu d'une foule. Les prêtres bainites des plus hauts niveaux greffent souvent des gemmes précieuses sur leur front, comme symbole de leur statut. La plupart de ces gemmes sont enchantées pour leur offrir une sorte de protection magique (identique dans de nombreux cas aux *pierres iouns*).

Les magiciens qui vénèrent Baine préfèrent porter de longues robes noires et rouges. Ni les prêtres ni les magiciens ne s'en vêtent ouvertement si cela les expose à des persécutions ou révèle leur présence quand ils souhaitent rester incognito. Cependant, dans la plupart des pays de la Mer de Lune et des Contrées du Mitan, les tatouages faciaux sont suffisants pour indiquer la présence d'un Bainite.

Les Bainites de Château-Zhentil travaillent et habitent principalement dans les Quartiers Intérieur et des Étrangers, là où la cité est la plus belle et la mieux entretenue. Depuis qu'ils sont alliés avec le Zhentarim, les clercs de Baine sont présents dans les domaines du Réseau Noir dans les Royaumes.

Les traditions cérémonielles du clergé de Baine dans Château-Zhentil sont extrêmement strictes et formelles. Elles veulent que l'on se courbe, que l'on s'agenouille devant, ou que l'on baise les mains (ou les pieds) d'un supérieur. Il est inouï pour un sous-prêtre de contredire un prêtre supérieur, et les membres de l'Anneau Intérieur de Baine (12ème et plus) ont un contrôle illimité sur leurs subordonnés. Derrière le voile des formalités, les sous-prêtres complotent constamment pour assassiner ou pour disgracier leurs supérieurs afin de s'élever plus rapidement dans la hiérarchie du Seigneur Noir.

Voici la hiérarchie des titres dans le clergé de Baine :

Sous-prêtres

1er niveau	Frère Vigilant
2ème niveau	Adepte Mortel
3ème niveau	Serviteur Fiable
4ème niveau	Fouet Spontané
5ème niveau	Menace Encapuchonnée
6ème niveau	Croc Noir
7ème niveau	Main Frappante

Prêtres supérieurs

8ème niveau	Serre Attentive
9ème niveau	Mort Masquée
10ème niveau	Noir Destin
11ème niveau	Haut Destin

Anneau Intérieur

12ème niveau	Profond Mystère
13-18ème niveau	Seigneur des Mystères
19ème niveau et plus	Impercepteur de Baine

Alors que son autorité n'est pas reconnue à Château-Zhentil, le Grand Impercepteur est le chef du clergé de Baine dans Féérune et c'est un fidèle de l'Autel du Dieu Noir à Mulmastre. Le Grand Impercepteur est sélectionné parmi tous les Impercepteurs, lors d'un conseil spécial convoqué à Mulmastre, quand le Grand Impercepteur précédent entre dans l'autre vie ou se retire. (Le titre de Grand Impercepteur n'a pas été reconnu par les






Bainites depuis la disparition du dernier Grand Impercepteur en 1364 CV, l'Année de la Vague.)

Clergé de Loviatar

Il y a une petite mais puissante communauté d'adorateurs de la Dame de Douleur dans Château-Zhentil, depuis 1305 CV. Cette congrégation de prêtres de Loviatar réside dans la Tour de la Douleur Exaltée sous la domination du Grand Seigneur des Tortures, Ulamyth Quantor (LM hm C17 de Loviatar). (La Tour de la Douleur Exaltée est le numéro 9 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (pré-1368 CV).) Le Seigneur des Tortures fut le père fondateur du culte de Loviatar à Château-Zhentil, et son succès a été récompensé par la Maîtresse de la Douleur, en personne, sous la forme d'une jeunesse prolongée.

La Tour de la Douleur n'abrite pas de prêtres spécialistes de la déesse, et le nombre de clercs qui l'y sert varie en fonction des morts accidentelles des clercs durant les cérémonies mensuelles. Le nombre de clercs de Loviatar dans Château-Zhentil a fluctué au fil des ans, mais il s'est élevé à 15 depuis que Fzoul a acquis le contrôle du clergé de Baine dans Château-Zhentil. La Tour de la Douleur organise des cérémonies mensuelles pour une petite trentaine de fidèles dévoués, et des cris atroces résonnent dans les rues de Château-Zhentil durant les offices nocturnes. Ces fidèles de Loviatar comprennent plusieurs seigneurs et membres du Zhentarim, qui convoitent les talents d'interrogation qu'ils peuvent seulement apprendre d'Ulamyth, le Seigneur des Tortures.

Le Grand Veneur Baerdeth Malagar descendant un sanglier.

Les prêtres et les fidèles de Loviatar enfreignent quelquefois les lois de Château-Zhentil pour encourir des peines de flagellations et des bastonnades (ce qui est le cas de la destruction de propriété), croyant que la douleur infligée par des infidèles les aide à communier avec la Dame de Douleur. Les adorateurs de Loviatar portent fièrement leurs vêtements de cérémonie dans les rues de la cité - faisant qu'on les évite alors très souvent. Les prêtres et les prêtresses de Loviatar arborent des armures plissées qui ressemblent à des jaserans ; leur conception légère décore plus qu'elle ne protège (CA 6 au lieu de 4). Les prêtres de Loviatar portent un chat à neuf queues, ce fouet étant à la fois la symbolique de leur déesse et leur symbole sacré.

Ulamyth, le Seigneur des Tortures, s'est ligué avec Manshoon pour essayer de faire couler un flot d'or constant dans son Église. Le Seigneur du Zhentarim utilise les prêtres de Loviatar pour arracher des renseignements à des suspects peu coopératifs et aux espions capturés, et une ou deux douleurs (le nom des prêtres spécialistes de Loviatar) sont quotidiennement à son service.

Culte de Malar le Seigneur des Bêtes

L'Église de Malar dans Château-Zhentil est l'une des quelques églises organisées du Seigneur des Bêtes dans les Contrées du Mitan orientales. Ce temple de Malar, la Grande Maison de la Chasse, se trouve dans la partie nord-est du Quartier Populaire. (La Grande Maison de la Chasse est le numéro 10 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (pré-1368 CV).) Le Grand Veneur Baerdeth Malagar (CN hm P16 de Malar) est un individu cruel, puissant et abject qui gouverne grâce à sa nature énergique et à son charisme chaotique. Il est secondé par une équipe d'une douzaine de prêtres spécialistes du 3ème au 10ème niveau qui servent à peu près deux douzaines de fidèles parmi la population de Château-Zhentil. Beaucoup de ces adorateurs sont d'habiles guerriers de la noblesse ou des membres du Zhentilar avides du frisson de la chasse. Les chasses sont souvent menées contre les gobelinoïdes de la Chevauchée, dans les collines au nord et à l'est de Château-Zhentil ou dans le vaste réseau d'égouts sous la ville.

La Grande Maison de la Chasse est un véritable arsenal avec pratiquement toutes les armes imaginables, dont quelques-unes développées par le Grand Veneur. Baerdeth Malagar a aussi développé plusieurs types de poisons mortels et paralysants, mais il ne les utilise que pour défendre son temple ou quand cela est plus "sportif". Il achète souvent des esclaves ou des criminels convaincus (à l'Arène) pour ses chasses, quand les animaux sauvages deviennent rares. Comme pour les fidèles de Loviatar, les Zhentils s'écartent aussi des prêtres du Seigneur des Bêtes quand ils les rencontrent dans la rue.

Les clercs de Malar servent souvent de chasseurs de primes, traquant les criminels en fuite ou recherchés qui sont décrétés fugitifs par le seigneur magistrat. De tels prisonniers sont rarement






ramenés vivants ; ils meurent victimes des brutalités des prêtres et des fidèles de Malar. La Grande Maison de la Chasse est financée par la chasse aux fugitifs, des actions mercenaires occasionnelles et les dîmes et les donations des adorateurs.

Les prêtres de Malar s'habillent normalement avec des vêtements forestiers, habituellement de couleur marron ou rouge. La coiffe traditionnellement portée est le crâne d'un ours, d'un gros félin ou de tout autre prédateur sauvage. Le Grand Veneur se vêt du crâne d'un immense lion qu'il a lui-même tué en combat singulier. Tous les prêtres de Malar de Château-Zhentil sont des prêtres spécialistes. Ils sont facilement identifiables par la coiffe et les *griffes de Malar* (dégâts 1d6 contre les adversaires de taille humaine, 1d4 contre les grands adversaires) qu'ils portent, des armes mortelles créées par le clergé pour l'usage exclusif de ses disciples. (Pour plus de détail sur les *griffes de Malar*, voir les *Aventures dans les ROYAUMES OUBLIÉS*.)

Puissances moins influentes

Voici les divinités qui soutiennent d'éminents fidèles parmi les gens de Château-Zhentil. Leurs adorateurs zhentils sont moins nombreux que les Églises déjà présentées.

Tempus, Dieu des Batailles

La Salle des Batailles, le temple de Tempus à Château-Zhentil, est située dans le Quartier des Étrangers. (La Salle des Batailles est le numéro 57 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (pré-1368 CV).) Les adorateurs de Tempus ont un tel amour des batailles qu'ils sont nombreux dans les rangs du Zhentilar. Les commandants zhentilars apprécient généralement les Tempiens, car ils combattent avec un minimum d'honneur, ce qui fait d'eux de magnifiques guerriers qui ne se retournent pas contre leurs supérieurs pour un gain personnel. Cependant, les fidèles de Tempus accèdent rarement à des postes de pouvoir dans le Zhentilar, car ils ont la mauvaise habitude d'ordonner à leurs troupes de combattre à l'encontre des souhaits de ceux qui commandent, lorsqu'ils sont envahis par une frénésie guerrière.

Les prêtres de Tempus refusent généralement de travailler avec des clercs (et quelquefois des adorateurs) de Baine, les considérant comme des couards qui torturent les désemparés et qui fuient tout combat. Toutefois, les prêtres de Baine qui se révèlent compétents au combat en tuant un adversaire supérieur sont tolérés.

Aurile, la Dame du Froid

Les adorateurs de la Dame du Froid errent dans les rues de Château-Zhentil pendant les mois d'hiver et sont rarement vus durant le reste de l'année. Leur but apparent est de recruter des fidèles de la Reine des Glaces parmi les sans-abri de la cité. Beaucoup de ces réfugiés, qui autrement périraient durant les rudes semaines de l'hiver, trouvent le salut et la vie sous les ailes des Auriliens, échappant ainsi à une mort glacée dans une ruelle. On prétend qu'Aurile possède un temple sacré quelque part dans Château-Zhentil.

Umberlee, la Reine Garce

Les suivants de la Reine de la Mer sont extrêmement discrets et l'adorent en secret, bien qu'il y ait sans aucun doute une secte qui la sert à Château-Zhentil, simplement parce que c'est un port relativement important. Toute invocation publique du nom de la Reine Garce est habituellement faite pour éviter ses mauvaises grâces dans une aventure maritime, plutôt que pour faire appel à son pouvoir. Beaucoup de Zhentils cherchent à l'apaiser pour s'assurer un voyage sans encombre sur la Mer des Étoiles Tombées. Un temple caché d'Umberlee est réputé exister dans le Quartier des Étrangers, où la majorité du trafic maritime s'arrête avant de se diriger vers la Mer de Lune.

Tymora, Dame Fortune

Le nom de Tymora est souvent invoqué dans Château-Zhentil par ceux qui ont besoin du pouvoir de la chance pour survivre d'un jour à l'autre. Le temple de Tymora dans Château-Zhentil est le Casino et Salle Sacrée de la Chance de Tymora (le Casino et Salle Sacrée de la Chance de Tymora sont le numéro 58 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (pré-1368 CV).) Le clergé de Tymora n'est pas favorable à diriger un commerce sur l'emplacement de ses temples. Mais la pression exercée par les Églises plus puissantes de Château-Zhentil sur le Conseil des Seigneurs, pour ne pas permettre qu'un temple de Tymora soit érigé dans la cité, a eu pour conséquence la construction d'un casino comme compromis. La lourde taxe imposée sur le casino par le Conseil assouvit son avidité et lui permet de dépasser sa peur des représailles de la part des clergés de Baine, de Loviatar et de Malar. Les prêtres de Tymora sont interdits par la loi d'entrer dans tout autre établissement de jeu dans la ville, car ils repartent souvent avec d'exorbitantes sommes d'or. Toutefois, invoquer la bonne fortune de Tymora n'est pas encore un crime.

Lieux intéressants

Détailler chaque immeuble ou chaque cachette de Château-Zhentil serait une tâche laborieuse. Voici les descriptions, par type, des établissements et des structures les plus importants de Château-Zhentil.

Auberges

Les auberges de Château-Zhentil sont relativement peu nombreuses. Elles sont habituellement de deux types : de grandes structures de pierre en flèche qui sont clairement en meilleur état que les immeubles voisins, et des bâtiments informes à plusieurs étages, en bois et en stuc, dont les niveaux supérieurs sont souvent en porte-à-faux par rapport aux premiers étages. Toutes les auberges tendent à être assez chères : 3 po par personne et par nuit dans un tarif "bas de gamme" habituel dans le Quartier Populaire, alors que 10-20 po par personne est commun dans les auberges des Quartiers Intérieurs et des Étrangers. Ce prix comprend généralement un





simple petit-déjeuner, l'hébergement et le fourrage pour une monture, une bassine pleine d'eau glacée et une serviette. Dans l'auberge la moins chère, le voyageur passe souvent la nuit sur des tréteaux en bois, dans une chambre partagée avec deux ou trois autres hôtes.

La plupart des auberges sont gardées par des spadassins privés, et des patrouilles de Zhentilars sont à portée de cris. Les gardes des auberges n'apprécient pas les rixes et ont de fortes chances d'éjecter les bagarreurs dans la rue, les laissant à la merci des gangs de recruteurs et des autres menaces nocturnes. Les cadavres et les clients grièvement blessés sont aussi jetés sur les rues pavées.

Voici une liste des auberges de Château-Zhentil, la partie de la ville dans laquelle elles se trouvent et le type de clientèle qui les fréquente. Le numéro de leur localisation sur la carte en couleur de Château-Zhentil (pré-1368 CV) est indiqué après le nom.

L'Aigle du Nord (14) : située juste à côté de la Porte du Dragon, cette auberge est un vieil immeuble, terne et fatigué, blotti dans un coin sombre de la ville. Les voyageurs qui ne souhaitent pas s'aventurer plus loin dans la ville prennent pension ici, malgré le cadre triste et le service médiocre. L'Aigle du Nord est uniquement éclairé par de petites lampes à huile odorantes en bronze, donnant à l'auberge une odeur particulière, à la fois dedans et dehors. Entre 15 et 20 chambres sont disponibles ici à tout moment, et le reste est utilisé par les gardes zhentilars de la porte, trop ivres pour rentrer chez eux.

Un marin fatigué se détend dans la Tour d'Oparil.

L'Auberge de la Trompette d'Argent (11) : située dans le coin nord-ouest du Quartier Populaire, la Trompette est un mini-château aux nombreuses tourelles. C'est la meilleure des auberges de cette partie de la ville et supérieure à la majorité de celles de tout Château-Zhentil, excepté quelques établissements dans le Quartier Intérieur. Toutefois, ses prix reflètent son statut, car ils sont assez élevés. La Trompette d'Argent est fière de posséder 30 chambres et un divertissement nocturne assuré par des bardes itinérants ou des chanteurs locaux cherchant à gagner leur vie. Le propriétaire, en coulisse, de la Trompette n'est autre que Manshoon qui en confie la gestion à un intermédiaire. Manshoon fréquente souvent l'auberge quand il est d'humeur calme, pour écouter les discours des Zhentils ordinaires qui viennent ici.

L'Auberge du Tesh (55) : c'est l'auberge la plus luxueuse du Quartier des Étrangers, le lieu de séjour le plus extravagant auquel un non-zhentil puisse accéder et l'auberge la plus chère hors du Quartier Intérieur. Un voyageur peut s'attendre à payer 30 pièces d'or pour une nuit de divertissement, l'hébergement et les repas. Possédée et dirigée par le Seigneur Payr'adar, dont les préférences sudistes pour l'opulent et les falbalas se reflètent dans le décorum, L'Auberge du Tesh est aussi la salle des fêtes la plus importante de tout le Quartier des Étrangers, avec des douzaines d'entraîneuses professionnelles exotiques de Chassenta, de Calisham et de Chult, dont la beauté est suffisante pour électriser le cœur de quiconque. La plupart des employés de L'Auberge du Tesh sont des membres ou des informateurs du Zhentarim, y compris les entraîneuses, qui utilisent leurs artifices pour soutirer des renseignements de leurs clients. Cette auberge possède 20 chambres, et le Seigneur Payr'adar a projeté de construire un deuxième établissement quand une propriété convenable pourra être trouvée.

L'Œil du Serpent (15) : cette auberge est une immense vieille ruine craquante, située dans la partie sud-est du Quartier Populaire. Elle prend l'eau lorsque le temps est humide et des courants d'air l'agitent tout au long de l'année. C'est un endroit apprécié des combattants et des voleurs indépendants, qui est réputé pour sa grande salle de jeu au sous-sol - dirigée par les naug-orls. Malgré son aspect miteux, les 37 chambres de l'auberge ne sont jamais vides pendant longtemps, et les prix pour passer la nuit ici sont modérés.

La Fierté de Château-Zhentil (16) : La Fierté, située dans le Quartier des Étrangers, est fréquentée par des brutes et des guerriers. Des rixes y éclatent presque toute la nuit, ce qui fait que la salle commune a très peu de meubles intacts. Ses 15 grandes chambres sont de qualités correcte à déplorable, sales et froides. "Même les pots de chambres ont des fuites !" a déclaré plus d'un hôte dégoûté. En dépit de l'ambiance agitée et violente de la salle commune, l'accès aux chambres est gardé par plusieurs spadassins qui assurent, habituellement, une soirée reposante aux clients.





La Tour d'Oparil (13) : Oparil est une barde humaine âgée, dont l'établissement présente les meilleurs chanteurs et narrateurs de Château-Zhentil. Cette structure informe, qui possède un grand toit s'élevant au-dessus des immeubles de plusieurs quartiers, est située dans le District du Port. Ce fut jadis une structure magnifique, à la fois dedans et dehors. Au fil des ans, les affaires ont régulièrement décliné en raison de la construction et de la rénovation d'auberges plus luxueuses dans le Quartier Intérieur, et Oparil a laissé sa tour se délabrer. La Tour d'Oparil est réputée pour ses tapisseries et ses draperies récupérées dans les coins les plus reculés des Royaumes. Cependant, elles ne sont pas bien entretenues et laissent échapper des nuages de poussière si on les bat. Cette auberge est souvent un lieu de repos pour les marins zhentils qui s'amarrent au port après les heures de fermeture et qui ne souhaitent pas tenter la chance en rentrant chez eux. La Tour d'Oparil dispose de 20 chambres et n'a pas d'écuries, mais il y a une petite salle de bain où un voyageur peut prendre une bain plus que requis.

Le Repos du Héros (12) : c'est une auberge douillette mais bruyante, située dans la partie sud-ouest du Quartier Intérieur. Le Repos du Héros s'enorgueillit d'une nourriture de qualité, d'un hébergement luxueux et de divertissements nocturnes pour les dignitaires et les riches aventuriers. Cette auberge possède 15 chambres luxueuses et spacieuses, et c'est la pension la plus chère du Quartier Intérieur. Le Repos du Héros appartient au et est dirigée par le Zhentarim, qui s'intéresse de près à ceux qui visitent l'auberge et aux raisons de leur venue à Château-Zhentil.

Tavernes

Pour satisfaire les Zhentils, jour et nuit, une profusion de tavernes occupent les rues de Château-Zhentil. La plupart sont des immeubles faiblement éclairés s'adressant à un type particulier de clientèle, alors que les autres y entrent à leurs risques et périls. Leur localisation chiffrée sur la carte en couleur de Château-Zhentil (pré-1368 CV) est indiquée après leur nom.

Au Dragon Rugissant (22) : tous ceux qui sont allés à Château-Zhentil connaissent le Dragon Rugissant. Cette taverne est un endroit honnête et animé, dont les portes sont ouvertes à tous - même aux Zhentarims et aux prêtres de Baine connus. Les meilleurs divertissements sont présentés sur sa grande scène, éclairant la vie des Zhentils pendant la journée. Après le coucher du soleil, ses portes sont exclusivement ouvertes aux membres de l'armée et à ceux qui ne craignent pas la nuit. Le citoyen moyen est encouragé à rentrer chez lui avant le crépuscule, et un grand gong est sonné une heure avant celui-ci et une autre fois une demi-heure avant pour prévenir les clients ayant fait des excès et perdu la notion du temps.

La Bête-œil sanguinère (24) : l'enseigne de la taverne montre un tyrannœil dont les crocs dégouttent de sang, au-dessous duquel est inscrit le nom de la taverne. L'orthographe du nom (sanguinère) montre le peu d'instruction élémentaire qu'ont ses patrons et ses clients. Pire que tout, cette taverne est réservée aux humanoïdes mauvais (orques, ogres, hobgobelins et le reste) qui sont membres du Zhentilar sous les ordres du Général Vrakk, un orque (voir le roman intitulé **Croisade**). Les humains et les demi-humains qui essaient d'entrer à la Bête-œil sanguinère sont accueillis par une demi-douzaine d'ogres, une soif de sang dans les yeux et un gourdin dans chaque main. Ceux qui sont assez doués pour réussir à passer les videurs de la taverne sont admis, mais sont soigneusement surveillés. La Bête-œil sanguinère est située dans la partie sud-est du Quartier Populaire. On dit qu'un temple du dieu orque Gruumsh est caché à proximité.

La Cape du Fouetteur (20) : cet établissement est fréquenté par les adorateurs de Loviatar et ceux qui sont curieux des enseignements de la Dame de Douleur. Les ruffians qui espèrent infiltrer la Cape du Fouetteur sont souvent traités avec une douzaine de coups de fouet puis jetés dans la rue pour l'exemple. Les clients de ce bar sont réputés pour leur goût vestimentaire hors du commun, beaucoup semblent apprécier les vêtements de cuir cloutés et les tenues en cotte de maille décoratives.

La Dernière Halte (23) : cette taverne est un endroit publiquement connu pour être apprécié des mages zhentarims, les naugadars en particulier. Les jeunes magiciens arrogants, essayant d'en apprendre plus sur le Réseau Noir ou désirant le rejoindre, viennent souvent ici pour se renseigner. La Dernière Halte est réellement la dernière halte pour le non-zhentarim qui entre ici sans raison. Son propriétaire se flatte des liqueurs et des vins étranges et exotiques qu'il entrepose ici, mais il applique des tarifs élevés pour déguster des boissons aux noms si particuliers tels que le vin rouge aux baies de rosée, le cœur de lion doré et le miel des glaces.

La Hache et le Minotaure (19) : situé près de la Porte de la Piste, c'est un repaire favori du Zhentilar. Des agents des différents cercles de pouvoir gardent à l'œil ceux qui entrent ici.

L'Avatar Noir (21) : c'est la taverne la plus sinistre du Quartier Intérieur, à côté de la Tour de Fzoul, et l'endroit où les disciples de Baine viennent converser et se détendre sans excès. Beaucoup de sombres d'affaires se conduisent dans ses recoins obscurs.

Le Bouclier Donne sur le Nord (25) : c'est probablement la plus vieille taverne toujours en activité dans Château-Zhentil. C'est un endroit tranquille, situé près du cœur du District du Port. Le Bouclier Donne sur le Nord est fréquenté par ceux qui souhaitent passer une soirée calme dans des assemblées paisibles - telles celles des nains, des petites-gens et des marchands plus âgés qui se rappellent les vieux jours devant un feu de cheminée crépitant. Ce genre de clientèle est en partie probablement du aux strictes exigences pour accéder au District du Port, qui tiennent à l'écart la plupart des citoyens ordinaire de Château-Zhentil et même découragent les marins et les débardeurs de





traîner dans le coin plus longtemps qu'il ne leur faut pour faire simplement leur travail.

L'Ogre Fendu (18) : cette taverne exhibe une enseigne représentant un homme-bête fendu par une hache, avec une expression de douleur sur les deux moitiés du visage. Les jeunes soldats impétueux du Zhentilar font de cette taverne, située dans la partie nord du Quartier Populaire, leur centre quand ils sont hors - et parfois - en service.

Tours, temples et halls

Château-Zhentil a plusieurs points de repère sous forme de structures, des immeubles qui ne font pas partie de l'agencement typique des rues et qui abritent souvent des gens importants. Ce sont des temples ou des bâtiments utilisés par le gouvernement de la cité. Beaucoup de ces immeubles importants sont situés dans le Quartier Intérieur, le centre des gens les plus importants et les plus influents de Château-Zhentil. Leur localisation chiffrée sur la carte en couleur de Château-Zhentil (pré-1368 CV) est indiquée après leur nom.

L'Arène (4) : ce colisée a été construit pour l'amusement des seigneurs il y a des centaines d'années, leur offrant le sport des jeux du cirque et leur permettant d'être témoins de la mort des traîtres et des hors-la-loi des mains de monstres sauvages ou d'autres criminels. Le statut actuel de l'Arène autorise les jugements des dieux quatre ou cinq jours par semaine, en fonction du nombre de délinquants à s'occuper. Être envoyé à l'Arène signifie généralement la mort - si ce n'est pas au premier combat, c'est plus tard, lorsque l'on est affaibli par les batailles successives et les conditions déplorables qui offrent un mauvais abri, une mauvaise nourriture et aucun soins cléricaux.

Les jours où les combats ne sont pas prévus au programme, l'Arène est utilisée pour décharger de grandes caravanes (amenées de la Porte de la Piste sous bonne garde) ou comme un énorme bazar où n'importe qui, du Zhentil ordinaire au seigneur du Château, peut colporter ses marchandises. La zone de combat est recouverte de sable, de sciure ou de paille fraîche tous les jours et la plus grande partie de la structure est en pierre. Les bonnes places offrent une vue sur la majeure partie de la zone de combat et sont protégées de la chaleur et du temps par un auvent ; les places les moins chères sont des gradins en bois.

L'Autel Noir (2) : appelé le Temple Noir durant les beaux jours de l'influence du Grand Impercepteur et l'Autel Noir sous le commandement de Fzoul, cette structure en granit noir est le deuxième plus grand temple public de Baine dans les Royaumes. Une légende dit que le temple fut construit, pierre par pierre, par Baine en personne dans son plan d'origine et amené à Château-Zhentil en cadeau pour ses fidèles. (Des enthousiastes, plus réalistes, maintiennent qu'il fut peut-être conçu par Baine ; il y a de nombreuses archives sur sa construction prolongée et sur les nombreuses retouches par les ouvriers à Château-Zhentil.) Le temple possède quatre étages, avec d'imposants éléments décoratifs qui s'élèvent comme des lames acérées. (Un niveau souterrain amène le nombre total des étages à cinq.)

Le niveau souterrain du temple contient un dédale de petites pièces, comprenant les cellules des sous-prêtres et des prêtres de rang intermédiaire, un entrepôt, un puits, des salles de tortures, des cryptes et le trésor du temple. Au rez-de-chaussée se trouvent d'autres quartiers de prêtres, des bureaux, les appartements et les bureaux du grand prêtre, la bibliothèque, le scriptorium Les deuxième et troisième étages disposent de davantage de bureaux et de cellules de prêtres. Le quatrième étage contient des salles de conférence, un chœur et une tribune de musiciens. La majeure partie du temple est une immense cathédrale qui s'élève dans les ténèbres, dans lesquelles se tapit habituellement au moins un tyrannœil, gardant le temple et collectant des informations pour Fzoul et Manshoon (ou à ses ignobles fins personnelles). Un passage secret dans le sous-sol de la Tour de Fzoul aboutit à une trappe assourdie magiquement près de l'autel au rez-de-chaussée. (La trappe ni ne grince ni ne résonne quand elle est ouverte ou fermée.) Une autre branche du passage secret est réputée aboutir quelque part dans les appartements du grand prêtre.

L'Œil du Tyrannœil (30) : À l'extérieur de l'Autel Noir, près de l'aile ouest qui abrite les appartements du grand prêtre se trouve une grande statue de tyrannœil, érigée au sommet d'une colonne visqueuse de pierre noire. Témoignage de leur alliance avec les seigneurs de Château-Zhentil, cette statue fut élevée en hommage aux tyrannœils qui aidèrent à garder Château-Zhentil en sécurité. C'est du moins ce que croit le Zhentil moyen, mais ceux qui connaissent les tyrannœils savent (ou soupçonnent) que ces créatures ont conclu une alliance avec Manshoon et le Zhentarim, pas avec les seigneurs.

La Guilde des Voleurs (6) : cette structure fortifiée, haute de trois étages, sert de lieu de vie, de zone d'entraînement et de base d'opérations, bref de foyer aux naug-orls. Son sous-sol est directement relié au réseau d'égouts que la guilde utilise largement. Le Doigt de la Nuit, le chef des naug-orls, ne vit pas ici, et les vers qui résident à la guilde (au lieu d'y venir rendre compte occasionnellement) sont généralement des voleurs de bas ou de moyen niveau ; ceux qui ont gagné plus d'expérience, de pouvoir et d'or sont domiciliés à Château-Zhentil ou travaillent à couvert dans un rôle qui les empêche de vivre à la guilde.

La Haute Tour (1) : la Haute Tour est la plus grande des quatre tours de l'enceinte murée de Manshoon. Une plate-forme d'observation est située sur son toit. La cour intérieure est commune aux quatre tours. (Un plan de la Haute Tour peut être trouvé page 75).

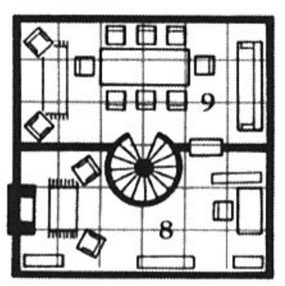
Comme les maisons des personnages importants, la Haute Tour sert aux besoins publics et privés de Manshoon. C'est la résidence de Manshoon, mais une table dans la salle de réception lambrissée sert de lieu de réunion pas si secret que cela pour le Conseil des



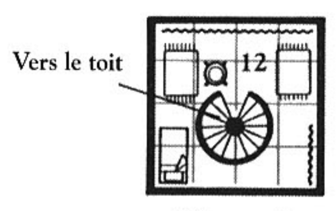



La Tour de Fzoul

Un carreau = 1,5 mètres

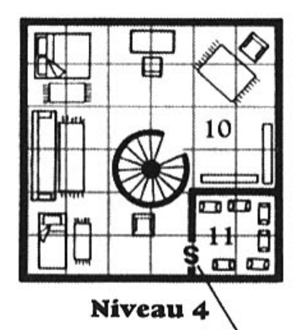


Niveau 3



Niveau 5

Légende
1. Salle de réception
2. Laboratoire
3. Écuries
4. Escalier
5. Cuisine
6. Cellier
7. Chambre froide
8. Bureau de Fzoul
9. Salle de conférence
10. Pièce privée de Fzoul
11. Chambre forte
12. Salle de méditation
13. Passage secret vers le temple de Baine
14. Autel Noir de Baine
15. Autel
16. Tyrannœil



Niveau 4

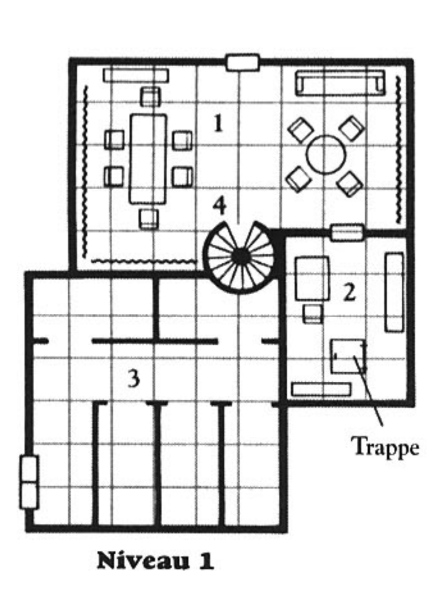
Porte secrète

5

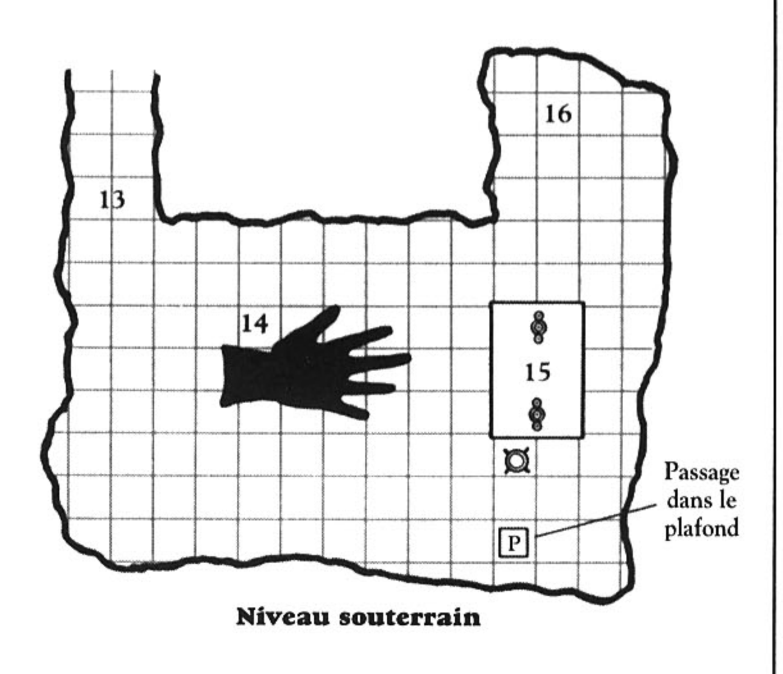
6

7

Niveau 2



Niveau 1



Niveau souterrain





Seigneurs et fournit aussi un endroit secret de réunion pour le Cercle Intérieur du Zhentarim. De nombreuses gargouilles hideuses (et vivantes) s'accrochent aux chevrons de ce manoir de dimension modeste, mais néanmoins élégant. Six golems de pierre se tiennent silencieusement dans les ombres de la Haute Tour, chacun devenant vivant sur ordre de Manshoon qui les place là où cela lui convient, pour mieux protéger sa personne et sa propriété.

Au plus profond des entrailles de la Haute Tour se trouve la tanière d'Orlgaun, le dragon noir de Manshoon. Orlgaun fut tué pendant l'Année du Ver (1356 CV) et remplacé par un plus jeune ver, qui est en réalité un *clone* magique du premier. Quand le dragon est appelé, de grandes portes de pierre s'ouvrent dans la cour, pour le libérer. Un des nombreux laboratoires magiques de Manshoon est aussi situé dans les profondeurs de la tour. Il y cache quelques-uns de ses plus grands objets magiques, un jeu de ses livres de sorts et de nombreux *clones de stase* avec des sorts de *contingence* qui les activera à sa mort. Ces pièces sont protégées par de puissants sorts de *garde* et *défense*, de même que toutes les salles de la Haute Tour.

La Tour de Fzoul (5) : cette tour est, par tradition, la résidence privée du chef du clergé de Baine à Château-Zhentil, et Fzoul s'est toujours arrangé pour conserver un contrôle sur elle, même durant les brèves périodes où il fut chassé des domaines de l'Autel Noir. La Tour de Fzoul est une construction en pierre, étroite mais haute, qui s'élève de quatre étages au-dessus des rues de la ville. Sa forme est carrée, bien qu'une écurie annexe en bois construite à sa base gâche quelque peu sa symétrie. La Tour proprement dite contient une salle de réception, un laboratoire privé, le bureau et la chambre de Fzoul qui préfère coucher ici plutôt que dans la chambre du grand prêtre à l'Autel Noir. En dessous du rez-de-chaussée, de nombreux passages souterrains, qui forment un réseau sous Château-Zhentil, convergent vers un autel privé, grossièrement creusé dans le sol de la cité. Un passage secret relie la Tour de Fzoul à l'Autel Noir, aboutissant à une trappe rendue magiquement silencieuse près de l'autel du premier niveau. Une autre branche de ce passage secret aboutit quelque part dans les appartements du grand prêtre dans l'Autel Noir. Le toit de la Tour de Fzoul est gardé par trois wivernes qui suivent les ordres simples de quiconque porte une robe du clergé de Baine. (Une carte de la Tour de Fzoul se trouve page 73.)

Le Grand Hall du Conseil des Seigneurs (3) : cette série d'immeubles reliés comprend une salle de réunion pour le Conseil des Seigneurs, les bureaux et le prétoire du seigneur magistrat, une petite zone de détention pour les hors-la-loi que le magistrat est sur le point d'entendre et de nombreux bureaux occupés par des bureaucrates mineurs chargés d'entretenir un assortiment d'archives peu organisées ou de délivrer des permis et des licences. (Il n'y a pas de prison à Château-Zhentil, car on s'occupe immédiatement de tous les criminels d'une façon ou d'une autre.) Deux huissiers géants des pierres et un minimum de trente-six guerriers zhentilars surveillent le Grand Hall à tout moment. Ce nombre double si une réunion des seigneurs est en session.

Boutiques et services

Parmi la population de Château-Zhentil, on peut trouver une grande diversité de fabricants, d'artisans et d'autres personnes qualifiées dans des professions étranges ou uniques. C'est ainsi qu'on traverse parfois les Contrées du Mitan pour venir y rencontrer un artisan ou un artiste unique en son genre. Les magasins (et presque tous les immeubles) ont des barreaux et des volets aux fenêtres qui sont au niveau de la rue ; beaucoup d'établissements, particulièrement dans les Quartiers Intérieur et des Étrangers ont aussi des guichets à leurs portes d'entrée, à travers lesquels des gardes armés peuvent regarder pour décider ou non de faire entrer un client.

Les services offerts varient selon les quartiers de la ville. Le Quartier des Étrangers propose au moins une boutique de chaque type de commerces, toutes pratiquant habituellement des prix astronomiques. Certaines catégories de marchands qualifiés sont plus faciles à trouver que d'autres. Des ouvriers ordinaires, des coursiers, des bouchers, des tanneurs, des prêteurs sur gages, des fossoyeurs, des lads, des brasseurs, des sages-femmes, des fabricants d'arcs, des maroquiniers, des fabricants de flèches, des tailleurs, des tisserands, des cuisiniers et des boulangers, parmi tant d'autres, sont installés dans la plupart des quartiers de Château-Zhentil. La qualité de leur travail est bien sûr variable et les prix qu'ils pratiquent sont élevés et identiques quel que soit le quartier. La plupart de ces marchands servent les besoins de la population locale et ne sont pas particulièrement renommés à travers Féérune - ce dont ils se moquent.

Les cartographes, les scribes, les négociants en vins et les distillateurs, les maréchaux-ferrants, les orfèvres, les armuriers, les forgerons, les chefs de caravanes, les joailliers, les lapidaires et d'autres professions qui exigent une instruction, un long apprentissage ou la vente de matériaux de valeur ont tendance à être installés dans les meilleures parties du Quartier Populaire ou du Quartier Intérieur. Ils travaillent aussi exclusivement avec une maison noble ou une organisation particulière. Leurs services imposent un prix élevé, quand ils peuvent être obtenus.

Les meilleurs artisans se rencontrent dans le Quartier Intérieur. Ici, on trouve des forgerons qui peuvent forger des armes dignes d'enchantements magiques, des scribes qui peuvent falsifier des documents de n'importe quelle cité ou enluminer des œuvres dignes d'ensorcellement, des marchands qui ont tout ce que l'on veut (ou qui savent où l'obtenir), des magiciens (toujours des mages zhentarims) qui invoquent des sorts pour un prix élevé, des assassins à engager et des clercs de Baine qui rappellent les morts à la vie - tout, si vous avez assez d'argent pour satisfaire leur cupidité.

Presque tous les services peuvent être fournis dans Château-Zhentil contre un prix ; cependant, ceux qui dépensent beaucoup d'or, quelle que soit la partie de la ville où ils se trouvent, attireront probablement l'attention d'un des nombreux cercles de pouvoir qui luttent pour le contrôle de la ville. La discrétion dans ces choses, comme pour n'importe quel marché à Château-Zhentil, est conseillée.






Chambres d'amis

Niveau 2

Bibliothèque

Antiquités rares

Niveau 5

Plate-forme d'observation (toit)

Niveau 8

Salle du trésor

Appartements de Manshoon

Niveau 4

Nids des wivernes

Niveau 7

Entrepôt

Salle de réception

Cuisine

Niveau 1

Entrepôt

Chambres d'amis

Niveau 3

Entrepôt des renseignements et des objets magiques

Laboratoire de Manshoon

Niveau 6

Porte vers la surface

en descente

Niveau souterrain

Pièce secrète de Manshoon

Tanière du dragon

La Haute Tour

Un carreau = 1,5 mètres





Château-Zhentil - Aujourd'hui

"Laissez-nous ne pas voir le désastre qui a frappé notre splendide cité comme une mauvaise chose. Plutôt, laissez-nous le regarder comme une opportunité pour Château-Zhentil de bâtir son futur : une cité avec une nouvelle vision, une nouvelle force, et un nouvel avenir."

- Lord Orgauth, gouverneur de Château-Zhentil, lors de sa première allocution publique

"Une nouvelle vision ? Une nouvelle force ? Un nouvel avenir ? HA ! Le même vieux nom, les mêmes vieux dirigeants, les mêmes vieux mensonges, la même vieille tyrannie."

- Mendrill Belarod le Demi-Elfe, barde errant

"Hélas, le véritable mal n'est jamais éradiqué. Cela signifie pour Château-Zhentil que tous ceux qui ne valaient rien - les faibles, les idiots et les incapables - moururent. Ceux qui restèrent sont ceux qui ont été assez impitoyables et puissants pour survivre. Château-Zhentil a entrepris un processus d'épuration, donnant naissance à une lignée de cruauté plus forte et plus pure. La vilenie de Château-Zhentil ne s'est pas éteinte avec sa ruine. Nenni, c'est seulement le début."

- Elminster de Valombre



Les cités qui fleurissent le long des côtes venteuses de la Mer de Lune ont toutes une chose en commun : alors que les années défilent, elles sont abattues et reconstruites encore et encore. Quelques-unes, comme Sulasspryn, tombèrent et restèrent à terre. D'autres, comme Phlan, continuent de s'en remettre très vite, par pur défi - ou par stupidité. Des rénovations dans la Mer de Lune ont de nouveau eu lieu - cette fois-ci à Château-Zhentil.

L'époque

Ce chapitre présente Château-Zhentil après les événements de la fin de l'Année de la Bannière (1368 CV) ; la plupart des endroits sont décrits d'après leur situation aux environs du milieu de l'Année du Gantelet (1369 CV). La ville a été ravagée par le feu divin et par une invasion de géants, de dragons et d'humanoïdes, suite aux machinations tordues du dieu fou, Cyric (narrées dans le chapitre **Histoire de Château-Zhentil** et dans le roman **Le Prince des Mensonges**). Les historiens des Royaumes font référence à ces événements sous le terme du "fiasco du *Cyrinishad*" ; la destruction de la majeure partie de Château-Zhentil est appelée le "Rasage". La section intitulée **La forme des choses à venir**, page 103, détaille les événements qui se produisirent aux environs de la fin de l'Année de la Bannière et qui aboutirent au siège de la ville. La période exacte où les diverses forces assiégeant la cité sont parties (dans leur ensemble) peut être déterminée en examinant cette section.

Événements récents

La partie sud de la ville est actuellement tout ce qui reste de la grande cité de Château-Zhentil. Elle fut longtemps appelée le Quartier des Étrangers. La cité vivait du négoce avec les autres villes et nations des Royaumes, mais les seigneurs voulaient que les commerçants non-zhentils soient facilement surveillés ; aussi, ils isolèrent les étrangers dans une partie distincte de la ville, délimitée par le Tesh. On pouvait y accéder par les deux ponts jetés sur le fleuve : le Pont de Force et le Pont du Tesh. Bien que faisant partie intégrante de Château-Zhentil et étant tout aussi surveillé que la plus grande partie septentrionale, le Quartier des Étrangers était néanmoins méprisé par les Zhentils d'origine qui le considérait comme un ghetto étranger.





C'est donc par un coup suprême du destin, que la seule partie de Château-Zhentil qui fut laissée intacte fut celle qui était réservée aux étrangers. Durant tout le fiasco du *Cyrinishad*, qui s'est soldé par la destruction de la plus grande partie de la cité, tous ceux ayant assez de sagesse et les moyens de fuir quittèrent la ville. Ceux qui restèrent, volontairement ou non, furent tués, laissés errants dans les ruines de la ville principale ou s'arrangèrent pour rejoindre la partie sud de la cité. Le flot des réfugiés se dirigeant vers le Quartier des Étrangers fut ralenti quand les ponts furent détruits par des unités orques furieuses qui, ayant servi le Zhentilar, se sentirent maltraitées. Néanmoins, quelques âmes courageuses, paniquées ou stupides tentèrent de traverser le Tesh en utilisant les bateaux qu'ils avaient sous la main.

De terribles émeutes éclatèrent au port principal, alors que des réfugiés dans tous leurs états se poignardaient dans le dos dans leurs tentatives frénétiques d'obtenir les quelques précieux bateaux qui pouvaient être saisis. Les citoyens de Château-Zhentil, qui n'étaient pas exactement des modèles de moralité durant leurs meilleurs moments, devinrent de vrais sauvages dans leur ruée désespérée pour obtenir des places sur le nombre sans cesse restreint d'esquifs. Et gagner une place sur une embarcation n'était pas une garantie de sécurité. Les dragons blancs courroucés foncèrent sur les bateaux, sur les navires de réfugiés et sur le port, puis crachèrent leur souffle glacé, créant de grotesques icebergs miniatures qui, avec la destruction des ponts, dérivèrent sur le Tesh et la Mer de Lune. Beaucoup de navires étrangers rencontrèrent plus tard ces monuments tragiques des horreurs du siège ; la rumeur court que l'un d'eux s'est échoué à Phlan, sa macabre cargaison encore gelée.

Mais même avec les armées humanoïdes et les dragons qui rôdaient dans les ruines de la partie septentrionale de Château-Zhentil, la partie sud ne perdit pas de temps pour s'organiser en ville complètement fonctionnelle. Les nobles survivants, quelques officiers zhentilars et le clergé des nombreux temples de la cité qui avaient fui vers le Quartier des Étrangers au début du siège, déclarèrent fièrement, une fois l'assaut initial passé, que Château-Zhentil existait toujours - sur les rives méridionales du Tesh.

Vue générale

Après le Rasage, le Quartier des Étrangers a été occupé par les réfugiés/survivants de la plus grande partie nord de la ville. Aujourd'hui, quand les gens parlent de Château-Zhentil,

La reconstruction du Pont de Force.





ils parlent du quartier sud plus petit. En fait, c'est Château-Zhentil. La partie septentrionale de toute la ville est maintenant appelée "les ruines".

Sur une population d'environ 83 000 personnes qui habitaient dans les murs de Château-Zhentil au début de la débâcle du *Cyrinishad*, 42 000 moururent lors du siège et environ 10 000 furent arrachées à la ville et transportées vers des endroits plus sûrs par leurs divinités (sauf Cyric), et environ 9 000 fuirent la cité avant que le siège ne soit établi. 1 500 Zhentilars, principalement des officiers de rang qui sentirent le vent tourné, désertèrent et disparurent pour devenir des brigands (ou allèrent se cacher dans le Quartier des Étrangers). Les ruines de la partie nord abritent maintenant presque 2 500 sans-abri et de réfugiés dans tous leurs états. Le nouveau Château-Zhentil - l'ancien quartier sud de vieille cité - abrite environ 15 000 personnes.

Du point de vue de la construction, la cité s'en tira avec beaucoup moins de dégâts que n'en eurent les ruines. La destruction des deux ponts (Force et Tesh) par les orques vindicatifs contribua plus à sauver Château-Zhentil que n'importe quelle autre action. En les démolissant, les orques empêchèrent, sans le vouloir, les armées d'invasion humanoïdes de traverser le Tesh et d'attaquer le Quartier des Étrangers avec toute leur puissance.

Cela ne veut pas dire que le Quartier des Étrangers n'a pas été touché. En fait, les deux portes des murs les plus au sud du quartier avaient été lourdement renforcées. La porte la plus occidentale fut finalement fermée et scellée. Les envahisseurs avaient une force symbolique située au sud et qui fut principalement utilisée pendant le siège pour harceler les murs des défenseurs (en retenant de cette façon des unités défensives qui auraient pu être mieux utilisées ailleurs) et pour bloquer les routes menant à Château-Zhentil afin d'affamer ses habitants. Quand le siège commença à se lever, les forces du sud furent les premières à se retirer.

Malgré sa sinistre réputation, Château-Zhentil fait un véritable effort pour attirer des personnes qualifiées et pour aider à sa restauration. Naturellement, cela aide si les nouveaux citoyens ont une ligne de conduite qui correspond aux pouvoirs en place de la ville. Lord Orgauth, qui s'est proclamé *le* seigneur de Château-Zhentil, a alloué d'importantes ressources pour reconstruire le Pont de Force, pour contrôler le trafic fluvial et pour générer de nouveaux revenus grâce aux péages et aux tarifs douaniers imposés aux bateaux. Il veut que la porte principale du Pont de Force soit réparée, car c'est la seule capable de bloquer complètement le Tesh. Son intention n'est pas de relier encore les deux parties de la ville ; il s'agit, pour l'instant, d'un projet financier. Quelques personnes entreprenantes ont instauré un service de bac qui permet d'accéder à la rive septentrionale du Tesh. Toutefois, Lord Orgauth ne s'en inquiète guère ; les ruines sont encore trop dangereuses.

Commerce

La confusion a régné sur les routes commerciales après le siège. Tout le trafic maritime a dû s'arrêter en raison des dragons blancs qui s'amusaient à prendre les navires comme cibles d'entraînement pour leur souffle glacé. Quelques précieux navires rapides parviennent à arriver subrepticement jusqu'aux quais du Quartier des Étrangers, mais ils ne peuvent pas transporter beaucoup de cargaison. La même situation s'applique au trafic fluvial. Les bateaux qui descendent le fleuve sont sujets aux attaques des forces humanoïdes assemblées sur les berges septentrionales du Tesh, ainsi qu'à celles des dragons blancs.

Toutes les routes commerciales terrestres vers les points occidentaux et septentrionaux (la Citadelle du Corbeau, Phlan, le Pays de Thar) ont été coupées en raison des forces assiégeantes. Les routes méridionales sont quelque peu en meilleur état. Il y a considérablement moins de forces assiégeantes sur les rives sud du Tesh et hors des murs du Quartier des Étrangers. Les Plumes Rouges de Montéloy, bien que moins efficaces que les forces assiégeantes au nord, aiment à harceler et à intercepter les caravanes qui se dirigent vers la nouvelle ville.

La situation a provoqué l'augmentation de tous les prix des biens et des services de 50 %, jusqu'aux dates indiquées dans la section intitulée **La forme des choses à venir**, page 103. Il est impossible d'acheter une monture, une bête de somme, un cheval ou un bœuf de trait dans le Château-Zhentil, car la plupart de ces animaux sont morts lors de la guerre du siège ou ont fini en ragoût. Tous les autres prix du bétail ont été multipliés par dix (sauf indication contraire dans un endroit numéroté).

À tout moment, le PJ qui souhaite acheter quelque chose d'inscrit dans les sections Fournitures domestiques, Harnachement et Divers du *Manuel du Joueur* a 50 % de chance pour que l'objet en question soit disponible ce jour même (sauf indication contraire dans un endroit numéroté). La probabilité de trouver un objet particulier en vente augmente cumulativement de 5 % par jour supplémentaire de recherche, jusqu'à un maximum de 85 %.

Lord Orgauth songe à frapper de nouvelles pièces et souhaite imposer une taxe sur toutes les monnaies étrangères. Cependant, il va attendre que Château-Zhentil se redresse financièrement avant d'entreprendre une telle action.

Les nouvelles défenses

Ce qui reste du Zhentilar constitue toujours la principale force militaire de Château-Zhentil dans la région. D'une manière perverse, le siège fut bénéfique : il élimina les guerriers les plus faibles, laissant une garnison réduite mais composée de guerriers expérimentés.

La garnison actuelle compte environ 3 000 Zhentilars sous le commandement d'Ulgrym (CN hm G13), un capitaine zhentilar âgé qui possède maintenant le titre de capitaine de la garde. Ulgrym continue à rechercher des compagnies de mercenaires







pour soutenir son armée. Naturellement, les groupes qui suivent ouvertement des divinités bonnes ne conviennent pas.

Le Zhentilar du nouveau Château-Zhentil est chargé d'entretenir la résistance des murailles de la ville, de protéger la cité contre des forces assiégeante, de faire respecter la loi dans la ville et de faire entrer et sortir en sûreté les caravanes par la Porte de la Gorge. Cette porte, la plus orientale le long des murs sud de la cité, est la seule par laquelle on peut actuellement entrer dans Château-Zhentil. La porte occidentale a été scellée, car une porte qui peut être ouverte exige plus de main-d'œuvre.

La flotte zhentile a pratiquement été anéantie. Elle fut en grande partie transformée en icebergs par la horde de dragons blancs. Tout navire restant fut immédiatement saisi et utilisé par les réfugiés ou les déserteurs pour s'échapper par le Tesh. Toutefois, les installations portuaires dans la section sud ont réussi à endurer le siège et sont presque intactes. Lord Orgauth, le nouveau gouverneur de Château-Zhentil (voir la rubrique sur le gouverneur ci-dessous) a adressé un appel aux constructeurs de navires, aux raccommodeurs de voiles, aux cordiers et à d'autres artisans nautiques, et il emmagasine d'immenses quantités de fournitures maritimes pour reconstruire la marine (son projet personnel spécial). Ce sont désormais le martèlement des marteaux, le grincement des scies et le retentissement des enclumes résonnent nuit et jour sur les quais, tandis que la cité essaie de reconquérir sa puissance maritime.

Les bandes de recruteurs

Même si les bandes de recruteurs ne sont plus aussi fréquentes qu'elles l'étaient naguère, elles existent toujours. Beaucoup d'entre elles viennent d'autres villes de la Mer de Lune (comme Mulmastre et Montéloy). Toutefois, quelques-unes sont d'origine zhentile, embarquant de force des victimes et les envoyant travailler à Teshvague par le fleuve. Une bande de recruteurs est habituellement composée d'un chef (LM hm G4) en cotte de mailles, armé d'un gourdin et d'un coutelas, et de 2d4 membres de bandes (LM hm G2) en armure de cuir et armés de coutelas et de cabillots (1d3 points de dégâts). Les bandes de recruteurs ont aussi 25 % de chances de posséder un filet, pour mieux capturer leurs victimes.

La vie dans le nouveau Château-Zhentil

Depuis le Rasage, la vie dans la cité a changé à de nombreux égards. Les ouvriers et les marchands ordinaires se lèvent toujours à l'aube et continuent de se rendre aussi rapidement à leur travail, dans l'espoir de mener une vie tranquille sans attirer l'attention. Cependant, l'atmosphère d'oppression qui règne à Château-Zhentil n'est plus aussi grande qu'elle ne l'était avant le siège. Chacun sait que le principal ennemi du moment est en train de dévaster les ruines de la moitié nord de la ville. Il reste peu de temps au Zhentilar et aux membres des cercles de pouvoir restants dans la cité pour harceler les citoyens locaux, à moins qu'ils n'aient une bonne raison.

Les citoyens ordinaires mangent leurs repas, lesquels, ces jours-ci, sont composés de poisson, de gruau et de pain fait avec du blé stocké et moisi ou avec les robustes plantes céréalières et les blés grossiers qui poussent dans et autour de Château-Zhentil, boivent une bière forte brassée avec le même blé épais et scrutent, avec des gargouillements d'estomac, les routes dans l'espoir de voir des caravanes réussir à passer à travers le gantelet des forces assiégeantes et des brigands itinérants. Ces caravanes apportent de la viande, du fromage, d'autres produits et des liqueurs et des vins fins - quand elles passent.

Quand ils sont au travail, les hommes et les femmes s'équipent avec des armes de mêlée, comme une dague, une épée courte ou un gourdin. Ils gardent un œil sur leurs travaux et un autre sur la flèche du Palais du Gouverneur. Si un drapeau noir est déployé, cela signifie que les forces assiégeantes ont finalement dirigé leur attention vers la partie sud de Château-Zhentil, et chaque bras qui peut tenir une arme est requis sur les murs. Jusque-là, la bannière noire n'a pas flotté, et si les dieux le veulent, elle ne le fera jamais.

Le travail s'arrête au crépuscule, et les citoyens se précipitent alors chez eux. Des bandes de recruteurs et des Zhentilars ivres et en colère ne sont plus le problème qu'ils étaient avant le siège, mais toutes sortes de créatures étranges se rencontrent maintenant dans les rues après la tombée de la nuit. Que ce soit pour éviter une patrouille errante d'humanoïdes en quête de pillage (inévitablement suivi d'une bagarre avec une patrouille de Zhentilars qui les rattrapent) ou quelques morts-vivants errant hors des égouts de la ville ou se cantonnant aux cimetières, les citoyens rentrent plus rapidement chez eux quand que le ciel s'assombrit à la fin de la journée.

Les auberges et les tavernes restent ouvertes plusieurs heures après minuit, et les Zhentils sont toujours de grands buveurs. Titubants, les clients repartent en groupe pour plus de sûreté à la fermeture de la taverne. Le vol des rues a augmenté dramatiquement (même pendant la journée) et les voleurs ne prennent plus seulement la bourse de leur victime mais aussi ses bottes, sa cape, son sac à dos et le poulet qu'elle portait sous son bras.

Dans cette nouvelle ère de tolérance religieuse, les temples assurent fréquemment des services religieux, car chacun fait de son mieux pour avoir davantage d'adorateurs et de nouveaux convertis que ses concurrents. Les cultes qui n'avaient pas encore de lieu de rencontre permanent dans Château-Zhentil ont osé fonder des temples ou des lieux saints, bien que l'adoration publique de Mystra soit interdite par le nouveau gouverneur, Lord Orgauth. Beaucoup de monde assiste aux services






Argot zhentil

Chaque cité possède son propre argot. Voici une liste non exhaustive des termes et des phrases fréquemment utilisés par les Zhentils de toutes les conditions sociales dans l'ère du post-Rasage.

Artistes : magiciens.

Bonnes nouvelles : terme argotique pour une caravane de ravitaillement qui est entrée dans la ville ; particulièrement utilisé pendant les jours du Ragoût de Cheval.

Castel-Corbac : surnom de la Citadelle du Corbeau

La Charmeuse : remplace Mystra qui est un mot interdit.

Convertis : déserteurs zhentilars qui décidèrent de ne pas combattre pour Cyric pendant le Rasage.

Les Couillons : les Valiens.

Le Courant : nom usuel pour le Fleuve Tesh.

Desserts zhentils : effroyable surnom donné aux cadavres gelés qui s'échouèrent pendant le siège après les batailles avec les dragons blancs.

L'Éclipse : terme railleur pour Cyric, le Soleil Noir. Adopté quand il manqua à sauver la ville pendant le Rasage.

Embrasser : obtenir des informations de quelqu'un par la séduction.

Innocents : tous ceux qui arrivent à Château-Zhentil sans savoir qu'il a été rasé.

Jours du Ragoût de Cheval : appelés parce que les habitants ont commencé à voler des chevaux et à les manger quand la nourriture se fit rare. Voir **Les Maigres Mois.**

La Pile : décharge située hors de la ville.

Lui ou Il : Lord Orgauth, gouverneur de Château-Zhentil. Principalement utilisé par les plus basses classes.

Les Maigres Mois : les trois mois qui suivirent le siège, quand les provisions devinrent extrêmement rares.

Mask : arnaque.

Poignée de main zhentile : marcher vers quelqu'un, le rosser avec un gourdin et lui prendre ses biens.

Le Rasage : la destruction presque totale de Château-Zhentil par les armées de dragons blancs, de géants du froid et d'humanoïdes. S'applique aussi aux mois de siège qui suivirent.

Sortir la poubelle : tuer quelqu'un et jeter son cadavre à la décharge.

Ziker : poignarder.

religieux, et de nombreux Zhentils vont vers de multiples temples, juste pour se ressourcer en ces temps troublés. Le nouveau temple de Cyric est la seule exception à cela ; sa fréquentation a radicalement chutée, pour des raisons compréhensibles, et son clergé doit endurer une dérision, une hostilité et même des violences physiques de la part des citoyens quand il sort de sa nouvelle église.

Scènes urbaines

Château-Zhentil est un endroit animé où l'on a de fortes chances de faire des rencontres intéressantes, même pendant le court trajet d'une auberge à une boutique de forgeron. Voici une série de tableaux qui permettent d'étoffer le parcours des PJ, d'ajouter de la couleur aux lieux et qui peuvent être des points de départ d'aventures. Les PJ devraient être autorisés à interagir avec eux, peu ou beaucoup, au gré de leurs désirs.

Artiste des rues : ce peut être un barde, un jongleur, un acrobate ou un mime qui est observé par 1d20-1 spectateurs. La foule a sûrement attiré l'attention d'un pickpocket (55 % de chances). Si c'est le cas, l'artiste des rues peut toucher un pourcentage pour servir de diversion (20 % de chances).

Beurk : chaque PJ a 20 % de risques d'être arrosé d'eau de lavage (ou pire), qu'une femme au foyer jette par la fenêtre de sa maison de deux étages.

Beurk-bis : cinq cavaliers sur de lourds chevaux de guerre galopent dans les rues, cravachent les gens et hurlent "Place, nous avons des affaires urgentes pour Lord Orgauth". Un PJ est aspergé de la boue de la rue. Chaque cavalier est un mercenaire (NM hm G7).

Caravane foraine : une caravane, ayant échappé de peu à l'attaque d'une bande d'humanoïdes, est arrivée du Cormyr, chargée de marchandises. Elle déborde d'objets à acheter et les voyageurs sont une source de rumeurs.

Construction : un groupe de citoyens ordinaires est occupé à reconstruire une maison. Il y a 10 % de chances que 1d3 adorateurs de Gond soient parmi eux.

Discussion religieuse : des prêtres de deux religions concurrentes se font face, débattant la question de savoir quel est le dieu le plus grand. Il y a 20 % de risques pour que les arguments se transforment en coups et/ou sorts.

En douce ! : une jeune femme, enveloppée dans une longue cape, porte un grand paquet louche jeté mollement par-dessus son épaule. Après avoir regardé de-ci de-là, elle détale. Si elle est observée à couvert, elle est vue en train d'ouvrir une bouche d'égout avant de descendre dans les profondeurs du conduit.

Fou : les terribles événements du Rasage ont ébranlé de nombreux psychismes. Beaucoup d'individus, mentalement dérangés, réussissent encore à vivre, alors que d'autres sont devenus des fous furieux. La plupart des psychoses qui se sont manifestées sont des paranoïas ou des hallucinations. Il y a 5 % de chances pour que ce qui est pris pour de la folie soit, en fait, un talent entropique.

Garde zélée : quatre Zhentilars de la garde de la ville battent un homme qui porte le symbole de Cyric.






Le garçon fouetté : un jeune adolescent, protégeant à l'évidence un quelconque butin, a été plaqué au sol, avant d'être fouetté par deux prêtresses de Loviatar en colère.

Lépreux : 2d4 lépreux se précipitent sur les PJ pour leur demander l'aumône. Si quelqu'un leur lance un sort de *guérison des maladies*, il y a 40 % de risques d'attirer une foule de 4d10 mendiants et malades, tous réclamant la même chose, et 40 % de risques d'attirer l'attention d'un clergé d'une foi différente, jaloux.

Personnes disparues : un vieil homme avance en chancelant vers les PJ, attrape le col de l'un d'eux et le supplie de l'aider à retrouver sa femme, disparue depuis le Rasage.

Procession funéraire : les funérailles d'un soldat zhentilar emprunte la rue, présidée par un clerc de Kelemvor (LN hm C5 de Kelemvor). Quelle belle opportunité d'exposer les PJ à ce culte peu connu.

Ragoteur : ce peut être n'importe qui, d'une vieille mégère bavarde à un prophète délirant, en passant par un barde, désireux d'être le centre de l'attention générale.

Vendeur suspect : l'odeur d'épices chaudes remplit l'air tandis qu'un vendeur fait griller des brochettes de viande, pas très reconnaissable - ou peut-être est-elle trop caractéristique, et c'est là l'inquiétant. Il semble ne pas y avoir de rats dans le quartier.

Les cercles de pouvoir

Alors que les Bainites orthodoxes ont quitté les rangs des gens d'influence de Château-Zhentil des années avant le Rasage, d'autres cercles de pouvoir sont récemment apparus ou se sont effondrés dans le chaos des récents événements.

La Guilde des Magiciens : Château-Zhentil a toujours été un lieu de rencontre pour les pratiquants de l'Art, et une chose aussi insignifiante que la destruction de la cité n'a rien changé à cela. Tout magicien qui a eu la possibilité de s'y téléporter vers une cachette personnelle l'a fait. Les magiciens restants rassemblèrent leurs ressources et s'établirent dans la partie sud de la ville. Ayant eu des prétentions sur une vieille tour et l'ayant restaurée avec des sorts, ils baptisèrent leur nouvel immeuble la Tour de l'Art. (La Tour de l'Art est le numéro 57 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post-1368 CV).)

Les magiciens se sont constitués en une guilde informelle pour garantir leur survie et leur prospérité mutuelle. La Tour de l'Art est dirigée par un mage appelé Thagdal (LM hm M16), un Zhentil d'origine qui soutient l'autorité de Lord Orgauth. (La nomination d'un sympathisant zhentil d'origine, à la direction de la guilde, fut une exigence du gouverneur pour permettre à la guilde de continuer d'exister.) Thagdal est un opportuniste, mais son amour de l'Art est sincère. Il dirige une organisation complexe avec un talent qui vient naturellement à quelqu'un de son alignement. Il joue des deux côtés de la barrière : il est loyal à Orgauth et à la ville, mais il est aussi en rapport avec le Grand Seigneur Manshoon du Réseau Noir.

À la Tour de l'Art, des mages de tous niveaux, alignements et écoles ont un endroit où reposer leurs têtes, étudier de nouveaux sorts en paix et découvrir de nouvelles magies. Une bibliothèque de taille modeste et deux petits laboratoires sont en train de se monter, s'équipant au fil des semaines. Presque tous les magiciens sont les bienvenus, mais la présence d'étrangers est tout naturellement dûment rapportée à Lord Orgauth. Les anciens naug-adars ne sont pas autorisés à entrer dans la Tour de l'Art et à s'associer avec la Guilde des Magiciens.

On raconte, dans la ville, que la Tour de l'Art est le seul endroit dans le Château-Zhentil où les gens peuvent prononcer le nom de Mystra sans perdre la tête - au sens propre du terme. Alors que ceci est effectivement vrai, les mages invités ont la sagesse de ne pas y exhiber un symbole de Mystra. Officiellement, toutes les dévotions vont, ici, à Azuth.

La Poignée de Pièces : les rangs de cet officieux groupe d'entraide de marchands furent décimés lors des attaques initiales sur Château-Zhentil ; les chanceux fuirent et les malchanceux périrent. Avec le relâchement du siège et la reprise progressive du commerce normal, ce groupe est en passe de devenir une guilde de marchands avec laquelle il faudra compter. Les seigneurs ne possèdent plus le monopole des activités commerciales dans la cité et les Pièces collaborent avec Lord Orgauth pour établir des objectifs de développement commerciaux à long terme et pour consolider les accords commerciaux étrangers.

Le Zhentarim : le Seigneur Manshoon a déplacé le quartier général du Réseau Noir de Château-Zhentil à la Citadelle du Corbeau ; toutefois, ce serait une grave erreur que de croire que le Réseau Noir a entièrement abandonné Château-Zhentil. Manshoon a laissé derrière lui un de ses assistants de niveau inférieur, un magicien appelé Nimbaud le Magnifique (LM hm M8), un grand jeune homme dégingandé avec des yeux perçants et des doigts toujours en mouvement. Très désireux de gagner les faveurs de Manshoon, Nimbaud s'est porté volontaire pour rester à Château-Zhentil à la tête d'un petit groupe de Zhentarims. Son allégeance au Zhentarim est un fait public. En fait, le Réseau Noir l'exhibe, lui et son équipe, pour prouver qu'il n'abandonne pas la cité aux moments difficiles.

Comme quiconque doté d'un minimum de sagesse le sait, la destruction de Château-Zhentil et la réduction du pouvoir de





Cyric n'ont eu que peu de conséquences sur le Réseau Noir. Nichés en sécurité dans la Citadelle du Corbeau, le Seigneur Manshoon et ses cohortes observent la pénible reconstruction de Château-Zhentil, attendant qu'il ait recouvré son ancien prestige pour fondre sur lui et réinstaller le Réseau Noir, là où il est né.

Les Guildes des Voleurs : elles sont interdites par la loi dans Château-Zhentil, mais existent néanmoins. Personne n'a atteint l'importance de l'ancienne organisation des naug-orls depuis le Rasage. Lord Orgauth permet à un petit nombre de voleurs (environ 25) d'exercer leur métier dans les limites des nouvelles lois, avec son approbation, en échange d'espionnage dans les tavernes et les autres lieux publics. Il ne croit pas que les voleurs appartiennent à une guilde quelconque (ce qui est pourtant vrai pour quelques-uns) et chacun le rencontre, lui ou ses agents, individuellement. (La plus grande Guilde des Voleurs cachée est le numéro 76 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post-1368 CV).)

Les Ménestrels : la présence des Ménestrels, dans Château-Zhentil, est toujours faible. Pourtant, une des leurs, une femme appelée Kornah la Folle (NB hf R9), y joue un rôle important. (La maison de Kornah est le numéro 68 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post-1368 CV).) En tant qu'agent des Ménestrels bien infiltré, Kornah est obsédée le secret de son activité. Elle irait jusqu'à tirer son épée contre des personnes d'alignement bon si son secret était menacé, bien qu'elle fasse de son mieux pour ne pas tuer de tels individus. Aucun Ménestrel ne pénètre dans la ville sans qu'elle le sache.

Cette femme musculeuse, avec un bandeau sur l'œil gauche et une crinière de cheveux blonds, a passé 10 de ses 36 ans dans la cité. Sa vocation est celle de guide touristique et elle loue ses services pour 20 po par jour. Elle connaît toute la ville, sa politique et son histoire. Qu'elle ait échappé au massacre dans la partie nord de Château-Zhentil est la preuve de ses talents de survie. En fait, elle en a même profité pour aider quelques innocents - une chose admirable, si l'on considère que le nombre de personnes qui en ont aidé d'autres se compte sur les doigts d'une main.

Kornah est vêtue d'une armure de cuir, décorée avec des clous de métal pointus. C'est une excellente actrice qui joue le rôle d'une fine lame fanfaronne sanguinaire et légèrement dérangée, à l'humour pervers jusqu'à la garde de l'épée. En réalité, c'est une femme calme, raffinée et pince-sans-rire, à l'aspect ordinaire. Toutefois, elle est dévouée aux Ménestrels et elle est prête à faire des sacrifices pour accomplir ses devoirs dans cette organisation.

Les naug-adars : au cours des anciens jours, les naug-adars étaient des mages zhentarims mineurs qui erraient dans les rues sombres de la ville. Leur effectif a subi une sévère usure pendant le siège, et ils ont fui vers d'autres bases zhentarims ou alors sont morts.

Les naug-orls : les naug-orls avaient l'habitude de servir d'yeux et d'oreilles aux seigneurs de Château-Zhentil et au réseau d'espionnage officieux du Zhentarim. Toutefois, avec la mort de presque tous les seigneurs et la majorité des roublards des naug-orls ne valant guère mieux, l'organisation s'est dispersée aux quatre vents. Leur chef, Shounra Shalassalar, alias Doigt de la Nuit (CN hf V14 ; DEX 18, INT 16, CHA 17), est toujours vivante et exerce le métier de reine des plaisirs (entraîneuse en chef) dans l'une des salles des fêtes de la cité. Elle aspire à faire regagner à son organisation sa grandeur passée, quel qu'en soit le temps ou le coût.

Les règles de la Guilde des Magiciens

Chaque mage qui rejoint la nouvelle Guilde des Magiciens, domiciliée à la Tour de l'Art, doit se soumettre à ses règles. Le subtil équilibre entretenu par ses membres, entre le dévouement à l'Art et la cité, permet à la guilde de continuer à exister.

- Mes loyautés vont, dans cet ordre, à l'Art, la Guilde, moi-même et Château-Zhentil.
- J'accepterai tous les pratiquants de l'Art, quels que soient leurs antécédents ou leurs loyautés.
- J'honorerai et je vénérerai Mystra toujours en privé et autant que possible en public.
- La discrétion est toujours la règle ; personne ne sait ce que nous faisons, car la connaissance est le pouvoir.
- Inventer ou enquêter sur de nouvelles manifestations de l'Art est la haute vocation que l'on peut poursuivre ; cette activité doit être menée avant toute autre, si l'opportunité se présente.
- Je défendrai la cité si elle est attaquée, recevant uniquement des ordres du maître de la guilde ou du seigneur régnant de Château-Zhentil.
- J'aiderai les membres de la guilde s'ils me le demandent.
- Les rangs de la guilde doivent rester purs ; des recommandations pour des candidatures doivent seulement être données pour les plus grands et les plus brillants mages.

Le gouverneur

Lord Orgauth est le seul membre majeur du Conseil des Seigneurs qui dirigeait Château-Zhentil et qui a refait surface depuis sa destruction. Il s'est autoproclamé "Gouverneur absolu et défenseur de Château-Zhentil". Les deux autres seigneurs survivants connus sont le Seigneur Payr'adar, qui a rouvert une salle des fêtes dans la partie sud de la ville, et le seigneur Halaster, qui possède de nombreux établissement dans le Quartier des Étrangers. Les deux hommes dirigent maintenant Château-Zhentil au côté de Lord Orgauth, dont ils approuvent toutes les suggestions.

Parce que Lord Orgauth était le seul noble majeur à résider dans le Quartier des Étrangers, son opulente petite forteresse a






évité la destruction et lui-même échappa à la mort. Un petit fort de construction ancienne a été rouvert et remis à neuf. Il sert maintenant de siège au pouvoir d'Orgauth et de centre du gouvernement de Château-Zhentil. Il a été rebaptisé le Hall des Dirigeants. (La résidence de Lord Orgauth est le numéro 54 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post-1368 CV) et le Hall des Dirigeants est le numéro 91.)

La plupart des autres seigneurs de Château-Zhentil moururent lors de la sanglante première nuit de siège et durant l'incendie accompagnant la destruction du temple de Cyric. (Quelques-uns furent sauvés par Manshoon, qui téléporta ceux qu'il pressentait pouvoir utiliser plus tard dans la Citadelle du Corbeau ; toutefois, leur destin n'a pas encore été révélé aux habitants de Château-Zhentil.) Seules les compétences d'Orgauth, affûtées par des années de service militaire, lui ont permis d'éviter l'horrible destin qui frappa ses homologues seigneurs. Quiconque dans Château-Zhentil (ou ailleurs) conserve des archives sur de telles affaires accepte les déclarations d'Orgauth comme un fait, n'ayant aucune raison de douter de lui.

Afin de remettre la ville d'aplomb, Orgauth a collaboré avec les forces zhentilars survivantes pour consolider les défenses de Château-Zhentil, rouvrir les routes commerciales et maintenir l'ordre entre les murs de la cité. Jusqu'ici, les défenses ont été effectivement renforcées et au moins quelques caravanes se débrouillent pour passer les quelques forces assiégeantes installées au sud de la ville. Cependant, pour le citoyen moyen, il semble que Château-Zhentil se ressaisit lentement. On peut dire ce qu'on veut sur les méthodes ou le comportement de Lord Orgauth, mais personne ne peut en nier les résultats. On se demande ce que diraient les mêmes citoyens ordinaires s'ils savaient que Lord Orgauth n'était pas lui-même ces jours passés.

La vérité est que Lord Orgauth *est* mort pendant le siège. Il succomba, juste en face de chez lui, aux blessures qu'il avait subies en revenant vers sa famille de la partie nord de la ville, là où le siège avait commencé. Cependant, un de ses amis mages avait ses appartements dans son manoir, et dans l'une de ses pièces se trouvait un baatezu majeur - un diantrefosse. Le diantrefosse, appelé Abarax, avait été piégé pendant deux mois dans le cercle d'invocation du mage. Pendant le siège, le coup chanceux d'un souffle glacé de dragon blanc ébranla le manoir d'Orgauth, gela le mage et détruisit le cercle d'invocation qui liait Abarax à cet endroit.

Libre, les premières pensées du diantrefosse furent de se venger, dans l'ordre, du mage, de Lord Orgauth, de tous ceux qui habitaient dans le manoir, de toute créature vivante dans le voisinage et de tout le Quartier des Étrangers. Cependant, sa

Dame Desmonda et Lord Orgauth faisant face au nouveau futur radieux de Château-Zhentil.





colère retomba brutalement quand il vit le mage (qui, remarquez, avait été rapidement, et littéralement, refroidi) mort à ses pieds. Pendant qu'il examinait le manoir, il se rendit compte que toute la maisonnée était morte, y compris le seigneur. Ayant fait le point de la situation, Abarax, saisissant ce qui était arrivé à Château-Zhentil, élabora un plan. Il prendrait l'aspect de Lord Orgauth et s'approprierait le contrôle de Château-Zhentil.

C'est ainsi qu'un Seigneur Orgauth, meurtri et ensanglanté, tituba à travers le Quartier des Étrangers, avant que les ponts ne s'effondrent. Puis, il rallia rapidement des gens à sa cause. Comme le chaos régnait dans la ville, tout le monde avait envie d'ordre, d'une figure d'autorité pour dire (par la menace si cela était nécessaire) ce qu'il fallait faire. Dans la confusion du siège, ce fut une formalité pour Lord Orgauth de se déclarer gouverneur absolu. Sa présence impérieuse et son imposant corps de garde, que le véritable Orgauth avait conservé, lui permirent d'appuyer sa revendication. (Pour plus de détails sur le corps de garde de Lord Orgauth, voir la description du PNJ page 108.)

Afin de conserver les apparences, Abarax a invoqué un *portail* juste après sa déclaration de prise de pouvoir et a appelé un baatezu mineur, un erinye. L'erinye endossa la personnalité de Desmonda, une courtisane de moindre importance ayant disparu dans la confusion du siège, même si son vrai nom est Eshaeris. Pour expliquer leur association, Lord Orgauth a révélé qu'il fréquentait déjà secrètement Desmonda avant que sa femme et sa famille bien-aimées ne périssent dans le siège. (Une telle infidélité est chose fréquente chez les seigneurs de Château-Zhentil, et cela apporte même plus de crédibilité à l'histoire secrète du diantrefosse.) Même si les mondanités ne sont pas prioritaires dans la cité en désordre, le couple a fait des efforts spéciaux pour être vu dans la ville. Ces sorties ont provoqué des réactions populaires de jalousie, d'admiration et de crainte, car leur seule présence est puissante, attirante et néanmoins instinctivement dérangeante.

Orgauth, gouverneur absolu de la ville, aime cependant entretenir l'apparence que Château-Zhentil est une ville dirigée par un comité. Une fois par mois, il convoque une réunion des personnalités influentes, appelée l'Assemblée Dirigeante, à laquelle il rend compte et fixe la politique. Assistent à ces réunions Lord Orgauth, Dame Desmonda ("Dame" est ici un titre de politesse), Thagdal de la Tour de l'Art, Fornault Noirsoleil de Cyric, Ulgrym le Capitaine de la Garde, Nimbaud le Magnifique du Réseau Noir et les seigneurs Halaster et Payr'adar. Chacun quitte la réunion en pensant avoir activement participé au gouvernement et grandement contribué à une reconstruction profitable de la ville. Mais tous se rendent compte, plus tard, que les choses n'ont pas changé d'un iota. Les magies des deux baatezu embrouillent l'esprit des participants, leur faisant croire qu'ils aident réellement à conduire les affaires de la ville, alors qu'ils acquiescent uniquement à tout ce que disent les deux monstres (et même trouvent de bonnes justifications à leur obéissance).

Les religions

Depuis la débâcle du *Cyrinishad*, la vie religieuse dans Château-Zhentil a été mise sens dessus dessous. Tous les temples, dans ce qui est maintenant les ruines, furent détruits et les fidèles mis en sécurité par leurs divinités respectives. Depuis pourtant, le cyriquisme ayant perdu sa main de fer sur les citoyens, tous les clergés sont revenus à Château-Zhentil aspirant, chacun, à y être le plus fort.

Cyric : Cyric continue à être adoré dans ce qui reste de Château-Zhentil, bien qu'il ait beaucoup perdu de son ancienne grandeur. Un nouveau temple lui a été consacré, appelé la Salle du Crépuscule. (La Salle du Crépuscule est le numéro 61 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post-1368 CV).) La position officielle de son clergé concernant le Rasage est que Cyric aurait aidé Château-Zhentil dans l'adversité, mais qu'il fut déloyalement empêché de le faire en raison des caprices malveillants des autres dieux. Le nouveau grand prêtre est un homme appelé Fornault Noirsoleil (LM hm C14 de Cyric). C'est un individu aux yeux de fouine, au menton pointu, qui arbore sans cesse un sourire narquois et qui apprécie, en fait, le défi de reconstruire la base de pouvoir de Cyric dans Château-Zhentil. Il est aidé par 16 sous-prêtres et frères convers.

Baine/Xvim : l'adoration de Baine a atteint un record de médiocrité. Tous les adorateurs qui avaient espéré que Baine interviendrait pour montrer "la Voie à suivre" à Cyric, le raté, furent sévèrement déçus. De plus, avec l'avènement de Xvim, la plupart des Bainites sentirent que, si le retour de leur ancien dieu était impossible, son fils était la deuxième meilleure solution. Des rumeurs courent selon lesquelles Fzoul Chembryl, en personne, a décidé d'adorer de Xvim et projette de disputer le contrôle du culte xvimiste à son chef actuel, Xana (LM hf P14 de Xvim, anciennement de Baine).

Les adorateurs de Xvim se rencontrent en secret dans les tunnels et les catacombes de Château-Zhentil ; ils n'ont pas encore de temple ou de lieu saint à la surface. Xvim est passé depuis peu du statut de quasi-puissance à celui de puissance mineure, ce qui est pour lui une grande progression. Ses adorateurs conduisent des rituels secrets, entreprennent un prosélytisme paisible et enlèvent des étrangers afin d'alimenter en forces vitales l'appétit de leur jeune dieu.

Le culte de Xvim doit devenir plus fort et plus grand, avant d'oser essayer se faire une place parmi les religions majeures. Ses fidèles sont particulièrement préoccupés par les clercs de Cyric qui pourraient faire table rase de l'héritage de Baine, y compris son fils.

Kelemvor : alors que Kelemvor n'a pas de temple ou de lieu saint dans Château-Zhentil, ses clercs se sont mis à arpenter la cité et à surveiller, par intermittence, le Cimetière du Sud, pour tenter d'y éradiquer l'infestation morte-vivante qui le frappe.







Loviatar : le Palais de la Suave Douleur est le nouveau temple dédié à Loviatar. Il est servi par le Primarque des Tortures Ulamyth Quantor (LM hm C17 de Loviatar) et par 14 prêtres et prêtresses. Ulamyth est l'un des quelques membres du clergé qui n'ont pas été retirés de la ville par leur divinité, qui ont survécu et qui se sont enfui vers le Quartier des Étrangers. (Le Palais de la Suave Douleur est le numéro 65 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post-1368 CV).) Son corps est couturé de nouvelles cicatrices, souvenir de son évasion ; ces marques témoignent de sa capacité à survivre et à supporter une énorme douleur.

Malar : les Malarites se sont emparés de l'immeuble de l'ancienne Guilde des Maroquiniers dans le Quartier des Étrangers. Leur temple s'appelle le Pavillon de la Grande Chasse. Il est sous le contrôle du Grand Veneur Baerdeth Malagar (CM hm P16 de Malar), qui est assisté par 12 prêtres spécialistes. Baerdeth était le grand prêtre de l'ancien temple de Château-Zhentil, la Grande Maison de la Chasse, qui fut détruit pendant le Rasage. (Le Pavillon de la Grande Chasse est le numéro 66 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post-1368 CV).)

Mystra : adorer Mystra est formellement interdit par la loi. En fait, le simple fait de posséder un de ses symboles sacrés est un motif d'emprisonnement et de confiscation des biens personnels.

Tempus : la Salle des Batailles, le Temple de Tempus, est l'une des quelques structures qui existaient avant le siège. Supervisé par le Maître de Guerre Bladreth "Brise-os" (CN hm C15 de Tempus), secondé par 8 clercs assistants, Tempus a gagné en importance pendant le siège, car les soldats qui défendaient la ville avaient besoin d'un dieu pour les aider au combat. (La Salle des Batailles est le numéro 57 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post-1368 CV).)

Tymora : le seul casino organisé dans le nouveau Château-Zhentil, le Casino et la Salle Sacrée de la Chance de Tymora, se double d'un lieu saint consacré (à l'évidence) à Tymora. Chaque jeu de hasard constitue également un élément liturgique distinct. Tout le complexe est surveillé par Dame Fortune Demetria Fortunato (CB hf C14 de Tymora) et par ses 24 assistants clercs. Les gens importants de Château-Zhentil considèrent avec suspicion la Salle Sacrée de la Chance, mais ils ont décidé que le nouveau Château-Zhentil a besoin de toute la chance possible. Néanmoins, il y a toujours au moins deux espions à tout moment à la Salle Sacrée. (Le Casino et la Salle Sacrée de la Chance de Tymora sont numérotés 58 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post-1368 CV).)

Umberlee : le Rocher Déchiqueté est le nom pittoresque du nouveau temple d'Umberlee, surveillé par la Maîtresse des Tempêtes (CM hf C12), secondée par 6 prêtresses. (Le Rocher Déchiqueté est le numéro 64 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post-1368 CV).)

Autres divinités : d'autres divinités sont adorées dans le nouveau Château-Zhentil, mais elles n'ont pas de temples ou de lieux saints permanents. La plupart des divinités fééruniennes qui ne sont pas spécifiquement mentionnées ci-dessus ont une petite poignée d'adorateurs dans la cité ; beaucoup de divinités non-humaines, en particulier les divinités naines, orques, gobelinoïdes et drows, en ont plus que ça - peut-être une douzaine ou plus - mais ils gardent un profil bas, pour la plupart.

Immeubles importants

Voici la description des immeubles importants de la grande carte en couleur de Château-Zhentil post-1368 CV (ceux qui ne sont *pas* détaillés sont de simples habitations). Ce sont des habitats à plusieurs étages, dont la disposition des pièces varie des uns aux autres.

54. Résidence de Lord Orgauth

Cette structure aux multiples tours comporte aussi un vaste complexe souterrain. Aussi appelée le Presbytère Orgauth, ce fut jadis la demeure d'un très riche ambassadeur thayan. En fait, la plupart des meubles exotiques sont restés intacts. L'intérieur, assez opulent, est tout à fait convenable pour le gouverneur de la ville. Cependant, le complexe souterrain est quelque chose tout droit sorti d'un cauchemar, avec des cellules froides et humides, des salles de torture, des salles de conjuration et un portail fixé sur Baator. L'air est froid et humide, avec une odeur de corruption. Le diantrefosse Abarax, qui a pris l'apparence de Lord Orgauth, a donné des ordres stricts pour que personne ne pénètre dans le complexe sans son invitation (officiellement pour des raisons de sécurité).

Tout le complexe irradie un sort de *protection contre le bien* et les murs ont été retravaillés de façon à ce qu'on ne puisse entrer et sortir que par la porte d'entrée, la porte de service, le tunnel secret ou le portail planaire. Cependant, les créatures extraplanaires peuvent toujours être magiquement conjurées par Abarax et sa cohorte d'erinyes. Le tunnel sous le complexe mène au Hall des Dirigeant adjacent, ainsi qu'à un endroit hors des murs de la ville, dans un coin à l'extrême sud-est, dissimulé par un petit bosquet d'arbres. Une demi-douzaine de Zhentilars (LM hm et hf G5) avec des cottes de mailles et des boucliers, armés d'épées longues, patrouillent en dehors du complexe, mais même eux sont interdits d'entrée sans l'autorisation expresse de Lord Orgauth en personne.






55. L'Auberge du Tesh

Autrefois considérée comme l'auberge la plus luxueuse du Quartier des Étrangers, L'Auberge du Tesh a réussi à survivre au Rasage avec quelques changements mineurs. Ses possibilités de distractions et ses affaires furent sévèrement touchées pendant le Rasage, car il était difficile d'acheminer des marchandises en raison du blocus de la ville par les forces assiégeantes. Cependant, elle a réussi à s'en sortir avec un minimum de désagréments. Elle dispose toujours de 44 chambres, plus que toute autre auberge de Château-Zhentil. C'est toujours le lieu de séjour le plus extravagant que la cité puisse offrir. Un voyageur peut s'attendre à payer jusqu'à 30 po pour une nuit de divertissement, le gîte et le couvert. Naturellement, l'auberge fournit de nombreuses façon de s'amuser, selon les désirs du client. L'Auberge du Tesh appartient et est toujours dirigée par le Seigneur-Conseiller Payr'adar.

L'auberge sert de salle des fêtes la plus importante de la nouvelle ville, animée par des douzaines de femmes exotiques du sud dont la beauté allèche n'importe quel homme. La présence du Zhentarim n'y est plus aussi importante, même si quelques femmes continuent de séduire leurs clients pour leur soustraire des renseignements qu'elles vendent au Réseau Noir.

56. Officine de Rak l'Apothicaire

Un étranger à Château-Zhentil peut se demander pourquoi les maisons adjacentes à cet établissement sont vides. N'importe qui dans le voisinage peut aisément fournir la réponse : Rak Mangealun (CN gm M (I)9) est un fou qui travaille avec des matériaux combustibles. Tous ses voisins ont déménagé, lassés des odeurs âcres et des explosions occasionnelles.

Rak est un illusionniste fou, doublé d'un alchimiste compétent. C'est un gnome hâbleur, intarissable, aux yeux hagards, dont les cheveux sont devenus verts et frisés suite à leur exposition aux produits chimiques. Il virevolte dans son magasin, le regard scrutateur, comme un maniaque. À l'instar des chapeliers qui deviennent fous après avoir travaillé avec du mercure, beaucoup d'alchimistes deviennent légèrement fantasques en raison d'une surexposition à des exhalaisons chimiques exotiques. (Rak a un cousin à Corbentre qui est aussi un alchimiste et qui souffre du même trouble.) Il y a peu de doutes quant à la folie de Rak, mais en matière d'alchimie, de chimie et de médecine, ses prouesses égalent, et quelquefois surpassent, celle d'archimages de grand pouvoir. (En fait, Rak peut déterminer le type d'une potion juste en la reniflant (85 % de chances).)

Rak joint les deux bouts en dirigeant la seule officine d'apothicaire décente du coin. S'agissant de composantes de sorts, de matières alchimiques ou de médecines de n'importe quelle sorte, Rak les a toutes : des composantes de sorts, des médecines, des cataplasmes, des acides, des bases, des remèdes de bonnes femmes et des drogues. (L'officine est devenue le repaire préféré de la nouvelle Guilde des Magiciens.) Peu savent que Rak entrepose aussi une pleine provision de poisons, bien qu'il ne le mentionne jamais. Si on l'interroge à ce sujet, Rak fait préciser le type de poison souhaité, etc. et sonde le client sur la somme d'argent qu'il est prêt à y mettre et sur les effets désirés du poison.

Le gnome est preneur, à bon prix, des bouts de monstres qui lui sont nécessaires pour concocter diverses potions. Il y a 40 % de chances pour qu'il ait 1d10 potions à vendre (consulter la page 183 du *Guide du Maître*, Table 89). Il achète aussi des potions à des aventuriers, utilisant son sort d'*identification* pour vérifier leur véritable nature.

Rak est fier de posséder un laboratoire d'alchimie entièrement équipé, au fond de son officine. Il vit dans un appartement ressemblant à une véritable porcherie, au premier étage.

Rak est peu préoccupé par la politique zhentile. Ses potions et sa recherche sont tout ce qui l'intéresse.

57. Salle des Batailles

La Salle des Batailles, un temple consacré à Tempus, est une affaire florissante. Elle est dirigée par le Maître de Guerre Bladreth "Brise-os" (CN hm C15 de Tempus), avec l'aide de 8 assistants cléricaux. L'édifice ressemble à une forteresse miniature. En haut de ses remparts, des pieux sont enfoncés dans les pierres, chacun avec une tête humanoïde plantée dessus. L'appel à la prière est un fracas métallique orchestré par un prêtre qui frappe un grand bouclier de bronze avec une masse démesurée.

L'intérieur du temple est décoré avec des armures ensanglantées, des armes brisées et d'occasionnels souvenirs macabres d'un des envahisseurs. L'odeur du sang et du métal huilé imprègne la pièce. Derrière le sanctuaire principal, on trouve une forge, plusieurs salles d'entraînement pour les guerriers et une salle de méditation. Les *Tablettes de l'Honneur* sont situées sous le temple : il s'agit de tombes creusées dans le solide granit souterrain. Ici sont enterrés les héros qui adoraient Tempus et qui moururent héroïquement au combat (en étant habituellement surpassés par le nombre et en tuant la plupart des ennemis avant de succomber). Il est dit que l'esprit de celui qui est enterré aux Tablettes de l'Honneur est destiné à devenir un guerrier favori dans les salles de Tempus, dans l'autre vie.

Tempus a vu son influence grandir pendant le Rasage, car les Zhentilars sont convaincus que sa puissance les a aidés à chasser les forces assiégeantes. L'adoration dont il fait l'objet est actuellement importante à tout moment, particulièrement chez les Zhentilars et les mercenaires. Baldreth a saisi l'opportunité pour décrire Tempus comme un dieu fiable qui donne à ses fidèles sa puissance pour anéantir leurs ennemis. Alors qu'il ne cite pas le nom de Cyric, Baldreth cisèle ses mots en des attaques finement orientées contre la puissance de celui-ci, montrant à ses ouailles que, comparé au puissant Tempus, Cyric n'est rien.

Baldreth est un peu un fanatique du combat, et il formule toutes ses déclarations avec un vocabulaire militaire.






58. Casino et Salle Sacrée de la Chance de Tymora

De tous les temples et lieux saints de Château-Zhentil, aucun n'est plus extravagant que la Salle Sacrée de la Chance. Ce magnifique hôtel particulier de trois étages, avec de grandes fenêtres et une maçonnerie décorée, est à la fois un lieu de culte et un paradis pour les joueurs. Il est dirigé par Dame Fortune Demetria Fortunato (CB hf C14 de Tymora) et par ses 24 assistants cléricaux. Demetria est une femme vive, ouverte et astucieuse avec une faible capacité de concentration. Certains la décrivent comme une "force chaotique de la nature." Elle est bien consciente qu'elle dirige un temple dont l'alignement est diamétralement opposé aux philosophies de Château-Zhentil, mais elle hausse juste les épaules et dit que sa chance lui a souri jusque là ; elle sent que cela continuera à en être ainsi, et elle semble avoir relativement raison.

La partie du temple est située dans l'Aile orientale, et elle a été radicalement modifiée pour satisfaire aux besoins des adorateurs de la Dame Fortune. Elle a été consacrée et possède des sorts de *protection contre le mal* et de *protection contre les morts-vivants*. Les services sont tenus tous les matins, trois heures après l'aube, puis trois heures après le crépuscule.

Le casino occupe l'Aile occidentale et le Manoir central. Il est ouvert nuit et jour, proposant tous les jeux de cartes, de dés et autres jeux de hasard imaginables. L'installation est aussi fière de posséder deux bars et une salle de cuisine/repas. Une partie de l'étage de l'Aile occidentale est une salle de danse, avec une vedette musicale invitant à danser toute la nuit.

Le casino n'a qu'un seul défenseur, mais ce défenseur est largement suffisant. Graddis, un homme humain, qui est en fait un ours-garou. Adorateur converti de Tymora, Graddis erre dans le casino sous sa forme humaine, s'assurant que tout va pour le mieux. Au premier signe de problème, il se transforme en un ours massif et s'approche des fauteurs de troubles. S'il s'agit simplement de perturbateurs, il les attrape avec ses énormes pattes et les jette dehors, mais s'ils ont utilisé des armes ou ont blessé la clientèle d'une autre manière, il attaque pour tuer. Dans ces circonstances, il est rejoint par 1d4 clercs de Tymora, tous au moins du 3ème niveau.

La Salle Sacrée de la Chance est certainement un endroit de rire, d'amour, de chance et de pur plaisir de la vie, des choses dont Château-Zhentil a sérieusement besoin. C'est un lieu extrêmement populaire, bien apprécié et très fréquenté par les habitants et les visiteurs. Bien sûr, pour les mêmes raisons, les dirigeants de la ville détestent par-dessus tout cet endroit, qu'ils voudraient voir démoli et complètement détruit, avec tous les clercs grillés vivants pour faire bonne mesure. Toutefois, les mains de Tymora sont lourdement posées sur la Salle Sacrée de la Chance, et même Lord Orgauth répugne à entreprendre une action contre le temple, de peur de connaître "un coup du sort" et de voir sa mascarade découverte. Pour le moment, le risque n'en vaut pas la chandelle.

Orgauth et ses cohortes ont, en fait, tenté de discrètes et petites incursions avec l'intention de commettre des actes de sabotage mineurs, mais les plus étonnantes adversités ont toujours semblé faire échouer les plans les mieux conçus. C'était comme si le clergé et l'immeuble lui-même étaient animés d'une vie enchantée (et d'une certaine façon, ils en ont une).

Le clergé de Tymora s'est interrogé sur la raison pour laquelle l'influence ou la bonne fortune ne pouvait ou ne voulait se répandre à l'extérieur de la Salle Sacrée de la Chance. Beaucoup de clercs estiment que les citoyens ordinaires de Château-Zhentil souffrent suffisamment. Tymora ne pourrait-elle pas leur accorder aussi un peu de bonne fortune ? Le problème est que Tymora refuse d'intervenir dans la province d'un autre dieu. Elle est plus que consciente que Cyric a toujours une emprise spéciale sur Château-Zhentil, et elle ressent toujours la présence persistante de Baine dans la ville. (En fait, elle ressent la présence de Xvim, le fils de Baine.) Tymora a pris la décision délibérée de ne pas étendre son influence au-delà de la Salle Sacrée de la Chance - pour le moment.

59. La Maison du Confort

Située presque au centre exact de la ville, la Maison du Confort est un compromis entre la Fierté de Château-Zhentil et le Geste Provocant. Cette structure de deux étages possède 28 chambres spartiates, propres et fonctionnelles qui tendent à être un peu trop austères. La nourriture est simple mais substantielle (quand, bien sûr, il y en a). Les chambres coûtent 5 po la nuit, les repas 2 po, une chope de bonne bière 3 pa et un bain chaud 1 po. Il y a des écuries rudimentaires disponibles pour 2 po la nuit.

La Maison du Confort est dirigée par Maradad (LN hf G1), une vieille fille à l'expression sévère, la bouche toujours déformée par une perpétuelle grimace, le nez semblable à celui d'un faucon. Elle est froidement polie envers tout, bien qu'elle marmonne à voix basse quand elle désapprouve quelque chose. Maradad est une fureteuse et une commère dont l'expression favorite est "je dirige un endroit respectable, alors pas de chahut, sinon je vous jette tous dehors !" C'est un miracle que personne ne lui ait pas encore coupé la tête.

Son équipe est composée de deux serveuses, Anna et Lise, et d'un jeune homme appelé Anderis qui fait la plupart des corvées. Maradad gifle souvent Anderis et frappe violemment les mains de ceux qui osent tripoter les filles.

60. Les Cryptes

Les Cryptes est le surnom donné à la gendarmerie en raison des cellules situées au sous-sol. L'immeuble était utilisé comme centre de détention militaire, les cryptes servant à l'enterrement rapide des prisonniers. Actuellement, c'est le quartier général de la sécurité urbaine. À tout moment, au moins 24 Zhentilars du 3ème niveau, commandés par un guerrier du 5ème niveau travaillent à la gendarmerie. Il y a même des petits baraquements attachés au bâtiment.






Les délits mineurs y sont jugés par un mage appelé Orisk (LM hm M7), présidant la session en tant que juge. La justice est rapide et entraîne habituellement une lourde amende pour des délits tels que l'ivresse et une conduite débauchée. Les crimes les plus sérieux sont actuellement jugés par Lord Orgauth en personne, bien qu'il ait formulé l'idée de nommer un magistrat prochainement.

61. Salle du Crépuscule

Le temple de Cyric a succombé à la période troublée du Rasage. Le nouveau temple, baptisé la Salle du Crépuscule, est dirigé par Fornault Noirsoleil (LM hm C14 de Cyric) et ses 16 acolytes. Les services sont tenus chaque matin une heure avant le lever du soleil et tous les soirs, une heure après le coucher du soleil. Un service spécial est organisé une fois par semaine, à minuit. Des festivités et des offices très spéciaux se déroulent lors des éclipses solaires.

La Salle du Crépuscule est une structure trapue du granit le plus noir, avec le symbole de Cyric accroché au-dessus de la porte à double battant en cuivre, qui donne accès au sanctuaire. Le complexe comprend un presbytère où le clergé dort et étudie, plus une chambre spéciale utilisée pour communier avec Cyric. La structure tout entière est gardée par des sorts de *protection contre le bien* et de *protection contre la magie* : les sorts de clercs peuvent toujours être lancés, mais les sorts de magiciens et les objets magiques de n'importe quel type cessent de fonctionner. Cela reflète la haine de Cyric pour Mystra.

La section souterraine comprend des tombes qui ont récemment été remplies avec les corps des adorateurs célèbres de Cyric. Les fidèles de Cyric ont ainsi amené ici les restes des frères Crinpsyché pour qu'ils y reposent. Un arrangement spécial avec Khelben Arunsun d'Eauprofonde a aussi eu pour conséquence l'inhumation, ici, du Seigneur Chess.

Même si des partisans de Cyric sont certainement présents dans Château-Zhentil, il est indubitable que l'effectif des fidèles du dieu s'est sérieusement réduit. Personne n'est assez téméraire pour attaquer de front la Salle du Crépuscule, mais toute franche démonstration de dévotion à Cyric dans les rues offre une occasion rêvée aux citoyens aigris d'agresser les adorateurs du Soleil Noir.

62. La Fierté de Château-Zhentil

Aucun endroit n'a jamais été aussi mal nommé. Cette auberge est un lieu froid et sale où, comme un client très mécontent l'a déclaré "même les pots de chambre fuient." Elle existait avant le Rasage, et le siège n'a pas beaucoup aidé les choses. c'est un bouge de la pire espèce. Volo Geddarm, le voyageur de renom, a décrit la Fierté de Château-Zhentil comme "l'un des dix pires endroits de toutes sortes dans les Royaumes" (et oui, Volo *s'est* rendu à la décharge de Château-Zhentil).

La Fierté de Château-Zhentil est dirigée par Berk (NM dom V5), un demi-orque paresseux, traînant une opiniâtre odeur corporelle, et qui est aidé par Usta et Gres, ses jeunes servantes demi-orques. Les serrures des 30 chambres sont peu solides, les cafards énormes, les portions maigres et la bière a un goût d'eau de sentine. Les prix sont de 4 pa pour une chambre, 1 pa pour de la nourriture et 1pc pour une chope de la bière maison. Plus un mercenaire n'accepte d'être engagé pour y assurer la sécurité ; seuls ceux ayant l'oreille la plus fine, les réflexes les plus rapides et l'œil le plus perçant peuvent jouir d'un repos paisible.

Alors, pourquoi la Fierté de Château-Zhentil fonctionne-t-elle toujours ? À côté du fait qu'elle est l'une des quatre seules auberges survivantes de la cité, les voyageurs ignorants sont souvent dirigés ici par des guides et des gardes de la ville dotés d'un sens de l'humour malsain. Habituellement, au moment où les pauvres sots arrivent à l'auberge, il est trop tard pour aller vagabonder ailleurs, et ils y passent ainsi la nuit à contrecœur.

Cependant, il ne faut rien exagérer. La Fierté n'est pas nécessairement synonyme de dague dans le dos. Car les voleurs et les assassins de Château-Zhentil ont leur propre fierté et ils refusent de fréquenter ce bouge. Si quelqu'un doit mourir, c'est plus souvent en raison d'une intoxication alimentaire, d'une maladie exotique ou d'un cou brisé en trébuchant sur une marche branlante.

63. Au Geste Provocant

C'est une auberge de trois étages, en bon état. L'enseigne au-dessus de l'entrée représente une main humaine dont les bouts de l'auriculaire et du pouce se touchent (un geste obscène dans et autour Château-Zhentil). Le Geste Provocant possède 24 chambres valant chacune 10 po la nuit. Des écuries installées à l'arrière de l'auberge abritent les montures pour 5 po la nuit. Un bain coûte 1 po, le repas 4 po et une petite bière 5 pa. Les prix sont élevés en raison de la difficulté à faire venir des aliments dignes de ce nom dans la cité.

L'auberge est dirigée par Trevis Uhl (N hm G9), un ancien guerrier zhentilar, qui est habilement aidé par trois serveuses appelées Deirdre, Talisan et Emmi. Lorsque le siège commença et que presque tout Château-Zhentil disparut sous un feu sacré, il décida que rester pour combattre était suicidaire. Il porte un collier en argent auquel est attachée une breloque en forme de bouclier, qui agit comme un *anneau de protection +3*. Sa *claymore +3* se trouve sous le bar, à portée de main.

La clientèle du Geste Provocant est principalement constituée d'autochtones plutôt aisés et de quelques étrangers ; les prix pratiqués maintiennent à l'écart les troufions du Zhentilar et toute la racaille. La compétence guerrière de Trevis garantit l'ordre et impose aux clients de partir quand on le leur demande.

64. Le Rocher Déchiqueté

Ordinairement appelé le Rocher Déchiqueté, cet immeuble est le nouveau temple d'Umberlee. Des ouvriers ont modifié l'extérieur de la structure pour qu'elle ressemble à un grand affleurement rocheux identique à celui que l'on pourrait trouver le long d'un littoral rocheux. Une lumière brillante à son






Une nuit à la Fierté de Château-Zhentil n'est pas une expérience plaisante.

sommet représente un phare. Le temple n'a pas de crypte, puisque les fidèles sont enterrés dans la mer, en hommage à Umberlee.

Le Rocher Déchiqueté est dirigé par une prêtresse appelée simplement Maîtresse des Tempêtes (CM hf C12 d'Umberlee), assistée de 6 prêtresses. Les services sont tenus pendant les marées hautes et des célébrations spéciales ont lieu durant les grosses tempêtes.

Comme Château-Zhentil est occupé à reconstruire sa marine, beaucoup jugent nécessaire d'apaiser cette déesse de la mer pendant la construction des bateaux. Le nombre de ses fidèles progresse régulièrement. Pourtant, certaines personnes se demandent pourquoi Umberlee, si elle est si merveilleuse, n'a pas aidé les bateaux qui essayaient de partir pendant le Rasage. Toute la flotte marchande et de guerre de Château-Zhentil fut détruite par les dragons blancs, et nombreux sont marins qui se souviennent amèrement de cette nuit.

65. Le Palais de la Suave Douleur

Le Palais de la Suave Douleur est le nouveau temple consacré à Loviatar. Il est conçu dans des tons gothiques affirmés, avec des pointes et des barbelures sur toutes les tourelles et les remparts. Tout l'immeuble a un air de mélancolie et de menace, et la rumeur court que celui qui s'endort dans l'ombre du temple fera des cauchemars, non pas de simples mauvais rêves, mais des songes remplis de messages sibyllins et de révélations, dont aucune bonne nouvelle n'est jamais ressortie.

Les sections sous le temple sont une horrible collection de salles de tortures, de geôles et de salles spéciales où se déroulent d'indicibles divertissements. Cependant, l'élément le plus caractéristique est le un labyrinthe appelé "Le Corps Rompu". C'est un dédale rempli de divers pièges et chausse-trapes, chacun étant conçu pour blesser et mutiler, mais pas pour tuer (du moins, pas immédiatement). Quand un suppliant atteint le bout du labyrinthe, il peut poser une question à Loviatar comme s'il avait lancé un sort de *communion*, avec une question autorisée par niveau de l'individu.

Ce nouveau temple est servi par l'ancien grand prêtre de Loviatar de Château-Zhentil, le Primarque des Tortures Ulamyth Quantor (CM hm C17 de Loviatar), lequel est aidé par 14 prêtres et prêtresses. Le clergé de Loviatar interroge souvent des prisonniers, châtie des criminels et (aussi étrange que cela puisse paraître) divertit les riches fêtes.

La congrégation de Loviatar n'a guère changé après le Rasage. Elle est principalement composée de brutes cruelles qui aiment infliger des douleurs aux autres, de misérables sots accablés par la culpabilité qui veulent être châtiés pour leurs






prétendues transgressions et d'individus dépravés ou déments qui défient toute description.

Ulamyth Quantor a reçu une révélation de Loviatar selon laquelle tout n'est pas ce qu'il paraît être avec Lord Orgauth. le Primarque des Tortures trouve ce mystère amusant, mais ne sait pas comment l'envisager.

66. Le Pavillon de la Grande Chasse

Maintenant appelé le Pavillon de la Grande Chasse, ce temple de Malar est un long immeuble bas, en rondins, couvert d'un toit de chaume. Il semble ne pas être à sa place au milieu des hauts immeubles de pierre du reste de Château-Zhentil. L'intérieur a été décoré pour ressembler à un pavillon de chasse, avec des tapis en peaux de bêtes, une belle flambée dans la cheminée et de nombreux trophées d'animaux de chasse. Cet immeuble était anciennement occupé par la Guilde des Maroquiniers mais le clergé de Malar s'en est emparé après le Rasage. C'est pour cette raison que la Guilde des Maroquiniers en veut toujours considérablement à l'Église de Malar.

Le Pavillon de la Grande Chasse est sous le contrôle du Grand Veneur Baerdeth Malagar (CM hm P16 de Malar), lequel est servi par 12 prêtres spécialistes. Malar jouissait de nombreux partisans avant le Rasage, et le clergé est maintenant en train de reconstruire sa congrégation. Bien que l'adoration de Malar soit plus orientée pour épargner ses fidèles de sa colère de ce dernier et des animaux qu'ils chassent, la nature prédatrice de Château-Zhentil (en comparaison des autres cités de la Mer de Lune et des Vaux) fait de Malar un choix naturel pour les masses qui souffrent.

Les offices de Malar sont très peu organisés. La majeure partie de l'adoration prend la forme de chasses qui s'étendent à l'extérieur des murs de Château-Zhentil. Pendant le siège, ces chasses prenaient la forme d'incursions sauvages, presque suicidaires, dans les camps ennemis, avec un but particulier à l'esprit (par exemple, voler l'arme d'un chef gnoll ou trouver le pouce d'un géant du froid). Le culte de Malar a vu le nombre de ses fidèles augmenter durant les mois maigres de l'hiver, car les suppliants priaient pour que les prédateurs naturels, qui passaient eux aussi un hiver rude, laissent la ville tranquille. En outre, alors que beaucoup de gens mourraient de famine, les chasses de Malar fournissaient du gibier aux fidèles.

Après leurs offices normaux, les membres du clergé de Malar élèvent et entraînent des chiens de chasse. La plupart de ces bêtes sont capturées très jeunes dans la nature et sont formées au temple. Cela a provoqué quelques frictions avec les druides locaux, mais pour le moment, il s'agit d'une chicane sans importance.



Kornah la Folle

67. Douane

Cette petite forteresse trapue a été rouverte et convertie en douane. Tous les marchands qui entrent et qui sortent de Château-Zhentil rendent compte ici, enregistrent leurs activités et paient les taxes d'entrée et de sortie. La taxe d'entrée s'élève à 1 po par chariot et la taxe de sortie est de 3 po par chariot. La Douane est ouverte de l'aube au crépuscule. Les caravanes qui décident sottement de quitter ou d'entrer dans la ville la nuit doublent le tarif et subissent habituellement (65 % de risques) une inspection soigneuse de leur chargement.

La Douane est composée d'une équipe de 12 gardes zhentilars du 3ème niveau, de 4 bureaucrates et de 2 magiciens du 5ème niveau associés à la nouvelle guilde. Si un gong d'avertissement est frappé une fois, 12 autres gardes entrent en 1d4+1 rounds. Sur deux coups, 18 gardes et 2 magiciens du 5ème niveau supplémentaires surgissent. Trois sonneries signalent une alerte générale : les portes sont fermées alors que 36 Zhentilars du 3ème niveau et 6 du 5ème niveau se ruent dans la zone pour la défendre.

Les groupes d'aventuriers et les individus ordinaires doivent aussi s'enregistrer. Pour les piétons, la taxe d'entrée dans la ville est de 2 pc et la taxe de sortie de 1 pa. Pour ceux qui ont une monture, la taxe d'entrée s'élève à 1 pa et la taxe de sortie à 2 pa. Les visiteurs qui utilisent des montures ailées, des tapis volants ou tout autre moyen de transport aérien paient 1 pp pour entrer et 2 pp pour sortir.

À tout moment, le coffre-fort de la Douane contient 1d20x3 pp, 1d100x10 po, 1d100x15 pa et 1d100x25 pc.







68. Résidence de Kornah la Folle

Cette simple maison de pierre, de plain-pied et de trois pièces, est la demeure de Kornah la Folle (NB hf R9), un agent ménestrel expert qui se fait passer pour un guide touristique. En accord avec sa couverture excentrique, Kornah la Folle vit dans un confortable désordre, entourée d'objets hétéroclites et divers dispersés un peu partout. Nichée près du mur la ville, loin de la rue principale, sa maison est un refuge connu de tous les Ménestrels qui visitent Château-Zhentil. Des mesures exceptionnelles sont prises pour s'assurer qu'aucun voisin ne devient soupçonneux à la vue des étrangers qui lui rendent visite à toutes les heures de la journée ou de la nuit.

Kornah a un corbeau domestique, appelé Shalla, qui partage un faible lien mental avec sa maîtresse. Shalla reste habituellement dans la maison, mais si quelqu'un y pénètre par effraction, l'oiseau s'envole et atteint infailliblement sa maîtresse, l'alertant de la présence d'intrus.

69. La Vague Tesh

Avec son enseigne représentant une grande vague sur le fleuve, cette taverne raisonnable propose une nourriture et une boisson décentes - si les réserves le permettent. L'établissement est situé dans la zone des quais, en dehors du mur principal, et il a une vue splendide sur le Tesh ainsi que sur la ville dévastée de la rive septentrionale. La Vague Tesh est devenue le point de départ préféré des aventuriers qui partent vers les ruines septentrionales.

La Vague Tesh est dirigée par Koleth (N hm G1), un homme d'âge moyen qui n'a pas de famille. Quand le Rasage est survenu, il a simplement barricadé l'endroit et s'est réfugié au sous-sol jusqu'à ce que tout soit fini. Puis, il arracha les planches et repris les affaires, comme si de rien n'était. Ses trois serveuses sont Deanna, qui traîne une réputation de fille facile, Roxanne, le petit ange que tout le monde aime à traiter comme une jeune sœur, et Dora Jetdepierre, une femme naine avec une barbe rouge flamboyante et des dispositions grincheuses. Dora est reconnue comme la championne de bras de fer de la taverne. La plupart des repas coûtent 2 pa et la majorité des boissons s'élèvent à 5 pc.

Beaucoup de capitaines au long cours et de commandants de bateaux fluviaux fréquentent cette taverne, faisant d'elle un endroit idéal pour louer une embarcation. Cependant, en ces jours, il est rare de trouver quelqu'un d'assez fou pour traverser le Tesh vers les ruines au nord.

70. L'Abcès Crevé

Bien que cet endroit soit une taverne, rien ne l'indique. De l'extérieur, ce taudis en bois semble quelconque. La seule irrégularité est une rune légèrement gravée dans la porte : le mot "repos" en gobelin. Ce qui n'est guère surprenant puisqu'il s'agit d'un bar réservé aux humanoïdes. C'est un endroit sale, bruyant, exigu, puant et bondé, avec de la sciure sur le sol et des mouches dans le gruau. Il est fréquenté par des orques, des demi-orques, des gnolls, des gobelins et par d'autres races humanoïdes qui viennent à passer par là. Tout humain commettant la maladresse de pénétrer dans L'Abcès Crevé est accueilli par des jets de chopes, des menaces proférées contre sa personne et il est invité à partir immédiatement. Tout demi-humain qui entre dans le bar est rossé, poignardé, pris pour cible, détroussé puis jeté dehors.

L'Abcès Crevé appartient à Frrahr, le gnoll qui vit à Château-Zhentil depuis les cinq dernières années. Ses pots-de-vin sont acquittés, aussi le Zhentilar qui sert de milice urbaine le laisse tranquille. Il n'y a pas de serveuses à L'Abcès Crevé. Les clients vont chercher les boissons au bar et les ramènent à leur table. Le gruau coûte 1 pa et la bière 5 pc.

Beaucoup d'humanoïdes qui étaient des éléments des forces assiégeantes, mais qui se sont débrouillés pour déserter leur armée et se cacher dans la ville, peuvent être trouvés ici. Les humanoïdes s'y fixent souvent des rendez-vous et complotent pour la dernière prise de pouvoir de leur monde.

71. La Chope et le Mouton

C'est une taverne chahuteuse, située dans l'avenue principale de Château-Zhentil. Une grande planche en bois est fixée à droite de la porte d'entrée. Une chope en bois et un petit mouton empaillé, d'où le nom de la taverne, y sont cloués. La Chope et le Mouton est fréquenté par toutes les couches de la société : des mages, des marchands, des voleurs, des Zhentilars, des ouvriers, des aventuriers qui s'y rendent pour boire une chope de bière et manger quelque chose de chaud.

La taverne est dirigée par Olford Thrax (LN hm G1), un homme à la trentaine bien tassée qui semble boire autant que ses clients. Olford aime manger, regarder les jolies filles et discuter sur tout ce qu'il est possible d'imaginer. Les quatre serveuses de la taverne sont Karyl, Lorna, Toria et Salena. Salena (CN hf V2) est une voleuse pratiquante mais personne ne le sait. Les repas vont de 6 pa à 2 po et les boissons, de 2 pc pour un brassage maison bon marché jusqu'à 2 po pour des carafes de vin onéreux.

72. La Rivière

Immeuble tout en profondeur avec quatre bars différents, La Rivière est la plus grande et la meilleure taverne de Château-Zhentil. Un flot ininterrompu de pots-de-vin aux officiels vénaux du respect de l'ordre garantit que personne ne dérange la clientèle, et le menu offre toujours une variété de plats à choisir. La Rivière est la seule taverne dans la ville ayant des salons privés pour se réunir et/ou boire, avec de robustes portes qui ferment de l'intérieur.

Le propriétaire de La Rivière est un homme appelé Keris (NM dem G5/M5/V5), un élégant escroc qui a gagné la taverne de son précédent propriétaire et qui possède maintenant une affaire florissante. Même s'il est mauvais, l'alignement de Keris






ne se manifeste que dans ses relations avec la loi et les finances. Quant à ses clients, Keris est assez strict pour assurer leur sécurité quand ils sont sous son toit. (Cela ne le gênerait certainement pas d'en filouter quelques-uns d'une grosse partie de leurs ressources grâce à un jeu de hasard truqué, mais il se refuse à la violence.) Il emploie une douzaine de serveuses et quatre serveurs, qui sont tout disposés à élargir leurs services, si une prime convenable est offerte. Les boissons vont de 5 pc pour les choses bon marché jusqu'à 5 po pour les liqueurs vraiment exotiques qui continuent d'être livrées grâce aux relations de Keris. Les repas vont de 2 pa pour une nourriture simple jusqu'à 5 po pour un festin. Un groupe de quatre fêtards ou plus peut louer un des quatre salons privés au tarif de 2 po l'heure.

Il n'est pas rare que des personnalités de Château-Zhentil viennent boire un verre à La Rivière. C'est un endroit à voir et à y être vu. À la différence de nombreuses tavernes des Royaumes, un barde ne peut y venir jouer que si Keris lui-même a préalablement auditionné la sélection du ménestrel. Keris exige aussi une commission de 20 % sur les gains du barde.

L'autre activité de Keris est celle de receleur. Il conduit cette affaire dans son bureau, enregistrant toutes les transactions dans un grand livre. Le bureau de Keris dispose d'une trappe secrète qui mène aux égouts. Pour sa défense, Keris a un *anneau de téléportation*, une curiosité qu'il a trouvée durant sa brève carrière d'aventurier. L'*anneau* le téléporte instantanément aux Cryptes, où il va chercher une douzaine d'aventuriers et les ramène à La Rivière, pour s'occuper du problème.

73. Cimetière du Sud

Rebaptisé quand il y avait davantage de cimetières dans Château-Zhentil (tous dans la partie septentrionale), c'est maintenant le seul cimetière encore entretenu et accessible. Situé dans l'extrême coin oriental de la cité, le Cimetière du Sud est interdit au public ordinaire par un mur de pierre haut de 1,80 mètre, surmonté d'une barrière en fer forgé qui ajoute 1,20 mètre de plus à la hauteur de l'enceinte. Une immense double porte en fer forgé, sculptée de crânes, de sabliers, de créatures ailées et de soleils couchant en constitue l'entrée. Au-dessus des battants, un glyphe est présumé sceller le cimetière, empêchant les morts-vivants d'entrer ou de sortir. Quiconque observe attentivement le glyphe (et *personne* ne l'a encore fait depuis un bon moment) voit que, bien qu'intact, il n'est plus convenablement fixé. Personne ne garde le Cimetière du Sud, mais un prêtre de Kelemvor se sentirait obligé de rendre l'endroit un peu plus présentable - et de rendre le repos à toute créature morte-vivante rencontrée.

Le Cimetière du Sud peut être un endroit de repos paisible pour les morts, mais seulement durant les heures de la journée.





Dans l'enceinte, on trouve une collection éclectique de tombes, de tertres funéraires, de pierres tombales, d'urnes funéraires et de statues. Le sol est étrangement humide et souple en raison du haut niveau hydrostatique à proximité des rives du Tesh.

La tour de garde la plus orientale des murs de la ville marque aussi le point le plus oriental du Cimetière du Sud. Cependant, les Zhentilars rechignent à patrouiller ici. En fait, toutes les meurtrières et les barbacanes qui donnent sur le cimetière ont été scellées avec du mortier. Naturellement, aucun membre du Réseau Noir n'admet volontiers avoir peur du cimetière.

Quand on erre dans le cimetière après le crépuscule, des rencontres aléatoires sont testées toutes les 30 minutes (trois tours), un résultat de 1 sur 1d6 indiquant une rencontre. Un astérisque (*) signifie qu'un type particulier de mort-vivant ne peut pas quitter les limites du cimetière.

Résultat du d10	Rencontre aléatoire
1	3d4 rats
2	1d8 rats d'égout zhentils
3-4	2d6 squelettes
5-6	2d4 goules
7	1d6 ombres
8	1d4 nécrophages*
9	1 spectre*
10	1 fantôme*

Comme le cimetière était originellement "dédié" à Baine, sa mort apparente l'a transformé en sol impie. Tous ceux qui sont enterrés ici ont 30 % de chances de revenir sous la forme de mort-vivant, vérifié une fois toutes les pleines lunes. Les tentatives de se transformer en mort-vivant sont faites comme si les morts-vivants avaient un échelon de plus sur la table 47 du *Guide du Maître*, **Repousser les morts-vivants**, page 97.

Il est possible qu'un pouvoir maléfique puisse essayer d'utiliser les morts-vivants comme des serviteurs, mais personne n'en a encore fait la tentative. En général, le cimetière est laissé tranquille et les enterrements occasionnels ont lieu pendant la journée.

74. Thermes

Cet immeuble de marbre décoré est un vestige des jours antérieurs au Rasage qui a réussi à rester intact. Construits sur une source minérale chaude rare, les thermes ont un grand bassin commun et de plus petits bassins privés remplis d'une eau chaude lénitive. Une sélection de vins frais est offerte aux baigneurs qui souhaitent se rafraîchir. Les massages prodigués par des experts renouvellent complètement l'expérience des thermes. C'est l'endroit parfait pour les riches, les puissants et ceux qui sont magiquement doués car on peut y discuter, se relaxer et parler boutique.

Valourish le Cadet de Calimshan (CN hm M15) en est le propriétaire. Depuis le temps du Rasage, il est resté discret jusqu'à ce que la ville se stabilise. Sa fierté et sa joie sont une *bouteille de djinn* avec un marid sous ses ordres. Valourish contrôle la maison grâce à l'obligeance de 4 massifs guerriers eunuques (LN hm G12) armés de *cimeterres* +3. Les eunuques, qui sont aussi muets, se courbent silencieusement pour accueillir tous les hôtes et les conduisent aux bassins appropriés après avoir encaissé leur droit d'entrée. L'admission coûte 5 po pour le bassin commun, 7 po et 5 pa pour le bassin privé et 2 po pour un massage. Les séances de baignade durent deux heures et un massage quinze minutes.

L'usage des thermes est fréquent dans les terres méridionales plus chaudes, et ils furent construits par un magicien calishite, lors d'un accès de nostalgie et de dégoût du climat froid de la Mer de Lune. En conséquence, de nombreux étrangers, les magiciens en particulier, fréquentent les thermes, si assidûment d'ailleurs que de nombreuses personnes plaisantent en disant que les thermes sont le deuxième quartier général de la Guilde des Magiciens.

75. Tour de l'Art

Après le désastre du Rasage, une bande hétéroclite de magiciens rejoignit les forces dans la partie sud de la ville et décidèrent de dépendre les uns des autres pour une survie mutuelle. Ils trouvèrent et déménagèrent dans une grande tour qui appartenait naguère à un puissant archimage, la restaurèrent et la rebaptisèrent la Tour de l'Art. L'édifice est haut de 10 étages et il domine l'horizon de Château-Zhentil - une chose opportune, étant donné que la vie de la cité a toujours été liée aux forces de la magie. La Tour de l'Art contient de nombreux laboratoires, chambres, études, salles de lecture, bibliothèque et entrepôts. Le niveau supérieur est un observatoire. Ce qui est intéressant, c'est que le bâtiment ne possède pas de porte d'entrée ; quand un visiteur sonne au portique de la façade, le mage de service active le sort de *téléportation* sur la dalle de marbre où se tient le visiteur qui se retrouve emporté sur un cercle magique au rez-de-chaussée de la tour. Sortir de la tour se fait de la même façon - un mage dans la tour doit déclencher le sort, permettant au visiteur de partir.

La guilde est dirigée par un mage appelé Thagdal (LM hm M16), un Zhentil d'origine. Par chance, son amour de l'Art est aussi grand que toute obligation qu'il éprouve envers la ville et ses dirigeants. Son objet favori est un *anneau de vérité* qu'il porte quand il interroge des candidats éventuels pour la guilde. Le droit d'entrée initial est de 50 po par niveau du mage et les cotisations annuelles de 25 po par niveau. Les mages non adhérents de la guilde peuvent utiliser les installations, mais seulement s'ils paient 25 po par heure d'utilisation et acceptent d'être constamment surveillés par un mage de la guilde.

Le but premier et principal de la guilde est la survie mutuelle, couplée avec la conservation et la promotion de l'Art. Par conséquent, la Tour de l'Art est magiquement protégée et gardée de façon à ce que personne ne puisse *se téléporter, utiliser un portail, changer de plan* ou *clignoter* pour entrer dans la structure,





excepté par le moyen indiqué ci-dessus. Ces barrières empêchent aussi les étrangers de scruter et tous les voyageurs astraux ou éthérés d'y pénétrer. De plus, dans la Tour de l'Art, les magiciens peuvent toujours conjurer des créatures selon leurs capacités de sorts normales.

76. Orphelinat abandonné

Cet immeuble trapu de deux étages servait autrefois d'orphelinat. C'est maintenant de quartier général de la plus grande (actuellement) Guilde des Voleurs de Château-Zhentil. L'intérieur est béant, la plupart des cloisons ayant été abattues. Les gravats sont éparpillés partout sur le sol, rendant strictement inutile toute tentative de déplacement silencieux. Les voleurs qui essaient de marcher sur le sol subissent une pénalité de -15 % à leurs jets de déplacement silencieux. Il y a encore quatre foyers/cheminées en pierre dans la place, et l'un d'eux contient une trappe secrète qui conduit à un complexe souterrain. Toutefois, si une petite poignée de métal n'est pas correctement tournée, l'intrus qui prévoyait d'utiliser la trappe subit un tir de 2d4 fléchettes (TAC0 10), chacune infligeant 1d4 points de dégâts. Les fléchettes sont tirées par un mécanisme caché dans la cheminée. La victime doit faire un jet de sauvegarde contre le poison, avec une pénalité cumulative de -1 pour chaque fléchette qui l'atteint après la première. Un échec paralyse la victime pendant 2d6 tours. (Jusqu'à deux personnes peuvent se trouver dans la ligne de tir des fléchettes et donc être toutes deux concernées - lancez 2d4 par victime.) En plus des fléchettes, la trappe déclenche un fort bruit de martèlement qui alerte la guilde située en dessous. En descendant dans le tunnel secret, le visiteur se retrouve dans un quartier général souterrain bien organisé, avec quatre voleurs de niveau 1d6 en sentinelle. Le complexe de la guilde contient des dortoirs, des entrepôts pour les butins, des ateliers de manufacture d'outils, un tailleur, un maroquinier et un petit autel pour Tymora, Déesse de la Chance. Tout ce dont un voleur pourrait avoir besoin pour mieux exercer son métier.

C'est la seule Guilde des Voleurs réellement organisée de Château-Zhentil. Au regard de la loi zhentile, la guilde n'a pas le droit d'exister, et c'est le secret le mieux gardé de la ville (excepté pour la véritable nature de Lord Orgauth). Son chef est Tyana Douxpied (N hf V15), une femme a l'aspect très ordinaire qui peut se fondre aisément dans n'importe quelle foule et qui a une faiblesse pour les desserts exotiques. Ses buts sont les mêmes que ceux de Thagdal : survie mutuelle et propagation de son commerce. En tant que maîtresse de la guilde, Tyana est un chef très organisé et une brillante stratège et tacticienne, avec la survie comme première et principale préoccupation. Elle a réussi à réunir un groupe d'une soixantaine de voleurs de niveaux d'expérience et races divers, puis à les former en une guilde secrète et très organisée. Tyana est une vieille habitante de Château-Zhentil et elle connaît bien la géographie du pays ainsi que la situation politique et les caractéristiques de beaucoup des personnes les plus influentes/bien connues de la ville. Tyana a conscience de la haute illégalité de sa guilde et fait donc du secret son mot d'ordre. Si quelqu'un risque de compromettre la guilde, elle le tue, en dépit de son aversion pour le meurtre.

77. Quartier général du Zhentilar

Comme tout le monde le sait, le Zhentilar est la force armée de Château-Zhentil. Son quartier général actuel est installé dans un vieil arsenal qui dispose d'une importante armurerie souterraine et de l'équivalent d'une brigade. Les cellules sont réservées aux Zhentilars qui violent leur serment militaire et aux citoyens qui ont trahi.

Cette structure est commandée par le capitaine de la sécurité de Château-Zhentil, Ulgrym (CN hm G13), un capitaine zhentil vétéran qui est en place depuis le Temps des Conflits. Lui et sa garnison de 750 soldats occupent le quartier général et les casernements à proximité, planifiant des stratégies et organisant la défense de la ville. L'immeuble héberge tout l'état-major des forces zhentilars. Il est bien défendu et n'est pas souvent visité par des étrangers. Après tout, le seul contact que le citoyen ordinaire a besoin d'avoir avec le Zhentilar concerne la sécurité urbaine et les Cryptes sont là pour ça. Tout non-Zhentilar qui passe la porte d'entrée a intérêt d'avoir un motif irrésistible de vie ou de mort de la ville s'il ne veut pas être jeté dehors avec brusquerie.

Il y a toujours 18 Zhentilars du 3ème niveau et 1 Zhentilar du 5ème niveau en service de garde actif. Un gong d'alarme à proximité prévient les troupes pour l'action, avec trois coups convenus pour le signal d'une urgence majeure.

78. Quartier général du Réseau Noir (Zhentarim)

Un petit manoir ornementé abrite les restes du quartier général du Zhentarim dans Château-Zhentil. C'est une sorte "d'ambassade" du Réseau Noir. Même si sa présence est minimisée, Lord Orgauth en connaît l'existence, tout comme la plupart des chefs de Château-Zhentil. Les portes d'entrée et de service sont gardées par un *glyphe de garde*, un méchant exemplaire appelé "Zeeas". Tout être non-mauvais qui passe sous lui sans prononcer le mot de passe libère l'énergie sous la forme d'un éclat rouge vif et d'un grand *bang !* La victime doit alors réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique ou tomber raide morte.

Le manoir est dirigé par l'autoproclamé Nimbaud le Magnifique (LM hm M8), un membre zhentarim. C'est le seul point de rencontre restant du Réseau Noir dans Château-Zhentil depuis le Rasage. Il est gardé par six guerriers zhentarims (hm et hf G7), portant des épées à deux mains, plus Synnda (LM hf C7 de Cyric), un clerc de Cyric, son assistant prêtre Goral le Bras Droit (LM hm C5 de Cyric) et deux voleurs qui servent d'assassins et d'espions quand besoin est.






Les voleurs ont abandonné leurs noms et sont simplement appelés Ombre (LM hf V10) et Brume (LM hm V9).

Nimbaud a pour tâche de garder une ligne de communication ouverte entre le Réseau Noir et le chef de Château-Zhentil. Il doit surveiller la cité, déterminer quand la reconstruction sera achevée et recommander le moment où le Réseau Noir pourra revenir et s'emparer de la ville dans un putsch rapide et presque sans verser une goutte de sang. Le Réseau entretient de solides relations avec le temple de Cyric, mais une friction évidente existe entre le Zhentarim et la jeune Guilde des Magiciens, alimentée par une méfiance mutuelle. En songeant à la débâcle du Rasage, le Réseau Noir a plus que jamais l'intention de recourir à de subtiles machinations.

Le manoir renferme toutes sortes de collections d'œuvres d'art, surtout des icônes religieuses de Cyric. Mais la grande fierté (cachée) de Nimbaud est une *boule de cristal avec ESP* qu'il utilise pour espionner les chefs de la cité aussi bien que pour communiquer avec ses supérieurs à la Citadelle du Corbeau. Il dissimule l'objet quand il a de la compagnie. En fait, seuls Synnda et lui connaissent son existence.

79. Les Tissus Fantastiques de Barrodar

Sous le couvert d'un marchand spécialisé dans la vente de rouleaux de tissus en provenance de tous les Royaumes se cache le receleur qui a le plus réussi dans la ville. Barrodar le marchand (NM hm V12) est le meilleur fourgue indépendant de Château-Zhentil. Sa loyauté va à lui seul ; il ne travaille ni ne reçoit d'ordre d'aucun groupe exclusif. Il ne fournit pas non plus d'informations, de rumeurs ou la liste de ses clients. Les personnes qui savent lui murmurer les mots justes à l'oreille ont la chance de traiter avec un expert qui peut accepter leurs marchandises volées ou les présenter à une source de marché noir.

La seule manière pour les PJ de se renseigner sur Barrodar est de vivre à Château-Zhentil pendant au moins une semaine, de rencontrer quelques-uns des membres les moins honorables de la société, puis de se débrouiller pour que l'un d'eux leur soit redevable d'une faveur. À ce moment, ce PJ peut juste obtenir l'adresse de Barrodar. Le receleur ne traite jamais avec quelqu'un qu'il ne connaît pas ou qui ne lui a pas été recommandé par une de ses relations - sans exception.

Pendant le Rasage, Barrodar a perdu son commerce originel, situé dans la partie nord de la ville. Cependant, il ne lui a pas fallu longtemps (trois jours pour être exact) pour trouver une boutique vide et établir une nouvelle affaire. Barrodar est, entre autres choses, un survivant. Les biens volés et les autres marchandises intéressantes sont gardés à la cave. Lui vit dans un appartement au-dessus du magasin.

Barrodar est conscient de l'existence de la Guilde des Voleurs dans Château-Zhentil, mais n'en parle pas. Lui et Tyana ont un arrangement très rentable qu'il ne veut pas voir ruiné.

80. Maison de la Prospérité

La Maison de la Prospérité est un immense complexe qui comprend Castel Guilde-Argent, l'Emporium de la Prospérité, la Compagnie Caravanière de la Prospérité et les caravansérails.

Castel Guilde-Argent (80a sur la carte en couleur) est un confortable et joli manoir servi par une douzaine de domestiques. Là, vit Malvred Guilde-Argent (N hm G1), le marchand le plus important du nouveau Château-Zhentil. Cet homme reconnu. est l'un des plus riches de Château-Zhentil. On envisage même d'en faire un nouveau seigneur de Château-Zhentil, car sa fortune approche celles des seigneurs Payr'adar et Halaster. C'est un homme astucieux qui se montre souvent plus malin que l'autre dans un marché. C'est aussi un mécène qui aime financer des bardes méritants, particulièrement s'ils lui composent une ode flatteuse. Mais il n'est pas très intéressé par la politique de la ville. Il s'accroche toujours à l'espoir que Waukyne, Déesse du Commerce, est toujours vivante. Des choses comme le Réseau Noir, le clergé de Cyric, le Zhentilar et les citoyens zhentils signifient peu de choses pour lui comparer à gagner un peu d'or. Cependant, sa richesse peut le propulser à une position plus élevée qu'il ne l'aurait souhaité.

Malvred affecte une garde personnelle de 14 mercenaires (hm et hf G4) pour protéger Castel Guilde-Argent, en plus des 4 gardes du corps qui l'accompagnent partout. Ceux qui partagent son manoir sont sa femme éternellement ennuyée, sa fille gâtée Émélia (N hf G2) et son paresseux de fils Meryn (N hm G2). Ses deux enfants ont reçu un entraînement de guerrier et aiment faire ribote dans les rues et les bars de Château-Zhentil. Ils sont toujours à la recherche d'une nouvelle conquête ou d'un nouveau défi.

L'Emporium de la Prospérité (80b sur la carte en couleur) est une grande boutique marchande "tous services". Tout objet pouvant être porté, mangé ou utilisé au combat se trouve ici, avec une augmentation de 5 % par rapport au prix de base. Quand les caravanes circulent bien, tous les objets du *Catalogue des Royaumes d'Aurora* (9358) y sont disponibles, 10 % plus chers.

La Compagnie Caravanière de la Prospérité (80c sur la carte en couleur) est la fierté de Malvred. C'est là qu'il constitue des caravanes qui traverseront tout le continent, et qu'il reçoit celles qui viennent de partout ailleurs. Malvred a le don pour organiser la caravane parfaite, et presque tous les marchands requièrent ses services. De plus, Malvred engage de nombreux mercenaires et de groupes d'aventuriers pour garder les caravanes. Plus d'un aventurier a gagné un joli pécule d'or en travaillant pour lui. Il y a toujours une foule de soldats et d'aventuriers indépendants, attendant des nouvelles embauches.

81. Maison du Couchant

Tapie près du Cimetière du Sud se trouve une vieille maison, dont les fenêtres sont tendues de lourdes tentures noires ou fermées par des volets. Des gargouilles de pierre décorent le bord






La grand-place du nouveau Château-Zhentil est la promenade préférée de tous les habitants de la cité.

du toit. Les portes et les fenêtres sont sécurisées avec un *glyphe de garde* spécial appelé "Izzeiz", disponible seulement auprès d'une prêtresse de Lolth. Quand un non-drow franchit la porte ou une fenêtre, il explose avec un fort grondement et un éclat de lumière violet-vert. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou être transformée en pierre. Mais même une sauvegarde inflige 20 points de dégâts à l'intrus. La cave renferme un passage secret conduisant à un tunnel qui fit jadis partie des anciennes ruines de Château-Zhentil, il y a des siècles de cela. En serpentant à travers ces ruines, on accède finalement à un tunnel escarpé qui mène aux Profondeurs.

La Maison du Couchant appartenait anciennement à un excentrique marchand qui a fui Château-Zhentil pendant le Rasage. C'est maintenant le foyer d'un contingent de drows qui appartiennent à la Maison Mizzrym, celle-là même qui entretient une base secrète en Mer de la Lune dans la ville en ruine de Sulasspryn. Jusque-là, leur présence est uniquement connue de Lord Orgauth et de sa compagne, et du clergé de Loviatar car ces drows-là trouvent cette déesse plutôt fascinante. Les drows, qui ressentirent les troubles du Temps des Conflits et du plus tard ceux du Rasage, visitèrent Château-Zhentil dévasté et eurent la chance de rencontrer "Lord Orgauth", lequel décida qu'il serait bon d'établir un rapport avec les elfes noirs de Menzoberranzan. (Le diantrefosse est assez sage pour ne pas laisser partir une ressource potentielle : Orgauth a trouvé une ingénieuse solution pour se débarrasser des indésirables sans les tuer. Les drows sont plus que satisfaits d'acheter des esclaves en bonne santé pour les envoyer dans les Profondeurs.)

Les drows sont dirigés par Kebella Mizzrym (CM ef G7/C7 de Lolth), une prêtresse drow de Lolth, froide et intelligente. Son compagnon est Taybar Rozziss (CM em G5/M5), un sorcier insignifiant et un parfait "béni-oui-oui". Ils sont secondés par une demi-douzaine de guerriers drows du 3ème niveau et par un conseiller flagelleur mental du nom de Xog.

Les drows ne s'aventurent jamais dehors à la lumière du jour ou pendant les nuits de pleine lune. En règle générale, ils limitent leurs incursions urbaines aux nuits les plus sombres, se déplaçant enveloppés dans de longues capes avec de grands capuchons.

À l'insu de Lord Orgauth, Kebella a son propre objectif. Elle espère s'infiltrer dans la structure hiérarchique de la ville, ignorant, bien sûr, la véritable identité de Lord Orgauth. Kebella veut faire de Château-Zhentil un point de départ pour lancer des attaques sur les elfes du sud ainsi que pour contrôler la Mer de Lune.






82. Grand-place

Aussi appelée l'Assemblée, cette petite place pavée invite à la flânerie. C'est d'ailleurs un des lieux favoris des Zhentils. Six bancs de pierre sont disposés tout du long, faisant face à la statue d'un bureaucrate inconnu, qui a apparemment fait quelque chose d'important il y a quelques siècles. Plusieurs piloris sont installés pour les châtiments publics. Divers honnêtes marchands mettent de côté leurs produits avariés pour les vendre à des foules railleuses en échange d'une pièce de cuivre chaque. De cette façon, les gens ont des munitions pour bombarder les prisonniers. Les flagellations publiques se déroulent aussi ici, infligées par le clergé de Loviatar. La dernière chose remarquable est un grossier poteau de bois, fait d'un tronc de bois flotté. Des messages, des annonces, des notes personnelles y sont fixées. C'est le meilleur moyen d'entrer en contact avec quelqu'un dans la ville. Les gens y trouvent des offres d'emplois, des avertissements sibyllins et plein d'autres choses.

De façon assez intéressante, la place est le seul endroit dans la ville qui est constamment éclairé la nuit. Deux lanternes ont été enchantées par un magicien étranger de manière à ce que chacune ne brûle qu'une flasque d'huile par mois.

La Grand-place est un endroit très populaire et toujours fréquenté. Les bardes y font souvent leurs numéros, chacun espérant capter l'attention d'un propriétaire d'auberge ou de taverne qui l'invitera à jouer dans son établissement. Un des habitués de la place est un vieil homme dans une robe élimée, qui répond au nom de Sanamun. C'est un joueur d'échecs, assis habituellement sur un banc, qu'on aperçoit toujours avec son jeu, en train d'affronter un nouvel adversaire. Sanamun joue pour une pièce d'or la partie et il est assez bon. C'est un sage, spécialisé dans l'histoire de la région de la Mer de Lune, avec un intérêt spécifique pour Château-Zhentil, Montéloy et Phlan.

83. À La Pièce Dansante

Cet immeuble fantaisiste, mais à l'aspect sécurisant, abrite le bureau de change la plus célèbre de Château-Zhentil. Andalias (N hm G2), le propriétaire, possède des monnaies de tout Féérune et peut changer pratiquement n'importe quoi en pièces zhentiles et inversement. Les frais normaux d'une transaction sont de 10 % de la valeur. Andalias est un homme qui a la bosse des chiffres. Très méthodique et précis, il pense toujours avec deux pas d'avance sur n'importe qui d'autre.

Avec une fortune évaluée à environ 75 000 po en pièces, Andalias a adopté des mesures de sécurité spéciales ; un de ses amis archimage a crée deux golems de pierre et un anneau qui permet au cambiste de les contrôler. Les golems, baptisés Bar et Ingot, se tapissent au fond d'une arrière-salle et peuvent être convoqués pour apparaître en un round.

Le Zhentilar ne manque pas de passer souvent à l'office d'Andalias, surveillant le changeur.

Andalias vit seul dans sa magnifique maison, adjacente à l'immeuble du bureau de change. Il approche de la quarantaine et il cherche une épouse.

84. L'Équipement de Lita

Ce vaste bazar propose tous les biens neufs ou d'occasion dont on peut avoir besoin. À l'exception des denrées, des alcools, des armes et armures, du bétail et des composantes de sorts, l'Équipement de Lita vend de tout. Tous les articles du *Catalogue des Royaumes d'Aurora*, du *Guide des Armes et de l'Équipement* ou du *Manuel du Joueur* peuvent être achetés ici, moyennant un surcoût de 20 % (ce qui est très raisonnable pour Château-Zhentil).

Lita, elle-même, est un délice pour les yeux. Jeune femme elfe dans ce qui semble être le début de la vingtaine, elle explique qu'elle était une aventurière, mais que tout son groupe fut massacré. Elle récupéra alors leur équipement, le vendit et eut suffisamment d'argent pour ouvrir cette boutique. En fait, il y a juste assez de vérité dans cette histoire pour la rendre plausible. Lita est, en réalité, une renarde-garou (voir le BESTIAIRE MONSTRUEUX) qui a tué ses compagnons pour les déposséder de leurs biens. Son objet de valeur est une *amulette de non-détection*.

Lita a assez bien survécu au Rasage, et elle recherche autant un peu d'excitation que du profit. Si un PJ possède un objet qui attire son attention, elle fait tout pour l'amadouer afin qu'il le lui donne ou le lui vende peu cher.

Un petit appartement attaché à l'arrière du magasin sert de logis à Lita. En dépit de sa petitesse, il est luxueusement décoré avec toutes sortes de biens de valeur.

85. L'Œil du Tyrannœil

En dépit de son nom potentiellement menaçant, il ne s'agit que de la boutique d'un joaillier/lapidaire. L'établissement est dirigé par Artagalor Barbedor (NB nm G4/V4), un nain très habile, arborant une impressionnante barbe dorée. Artagalor achète et vend des gemmes et de la joaillerie, et son artisanat est de la plus haute qualité. Il travaille aussi les métaux, créant de magnifique joyaux d'or et d'argent.

Personne ne sait qu'Artagalor est resté à Château-Zhentil parce que le dieu nain Moradin le lui a ordonné. Mécontent de la façon dont les nains sont traités par la cité et ses chefs, le dieu nain veut quelqu'un dans la place capable d'exécuter ses volontés. Il a choisi Artagalor parce que, en dépit de sa faiblesse naine pour la cupidité et l'inélégance sociale, il a bon cœur. Manifestant son esprit dans une petite icône en argent, il lui a suggéré que "cette ville crasseuse avait besoin d'un peu de lumières vives."

Toute l'affaire a plutôt désorienté Artagalor, car il ne se considère pas comme un modèle de vertu. Néanmoins, il pense qu'il est probablement un paladin comparé au reste de la ville. C'est en effet un brave homme, honnête dans ses affaires et animé d'une forte notion du bien et du mal. En fait, si les PJ étaient en train de fuir le Zhentilar, il les cacherait probablement jusqu'à ce que le danger soit passé, étant donné qu'il n'a aucune affection pour les dirigeants de la ville et leurs laquais.

86. À Quatre Pattes

Cette grande structure semblable à une grange avec des corrals adjacents possède des chevaux, des poneys, des bœufs, des






mules et d'autres cheptels. (Bien sûr, son stock a été récemment très limité.) Des écuries supplémentaires sont disponibles pour les propriétaires de chevaux désireux d'y faire passer la nuit à leurs animaux. Le propriétaire, Balrud Thal (LN hm G4), connaît tout des soins et des habitudes alimentaires de toutes les montures. (Il a même deux écuries spéciales de côté pour accueillir des montures volantes, comme des griffons ou des pégases.) Une nuit d'hébergement, comprenant le fourrage et le pansage, coûte 10 po, ou 25 po pour les montures exotiques. Les animaux vendus par Balrud coûtent 20 % de plus que les prix de base indiqués dans le *Manuel du Joueur*. Ces prix sont une bonne affaire quand on sait que partout ailleurs dans Château-Zhentil, ils sont multipliés par dix.

Durant les périodes de vaches maigres, quand la famine toucha la ville pendant le Rasage, Balrud dut se montrer particulièrement vigilant car les gens commencèrent à développer un goût pour la viande de mule et de cheval. Ancien mercenaire, Balrud s'est vu contraint de tuer plus d'un sot téméraire qui voulait manger son bétail. Il vit dans un appartement de quatre pièces au-dessus de l'immeuble principal de l'écurie de louage. Ses quelques invités reculent toujours devant la forte odeur des animaux, mais lui s'est relativement habitué à elle. En fait, Balrud semble préférer la compagnie des animaux à celles des hommes. Il n'est un adorateur de Chauntéa que de nom. Il possède une sorte d'empathie avec les animaux, semblable à celle des rôdeurs.

Il ne s'entend pas avec Luanna Cœurléger, sa voisine d'à côté et associée.

87. Forge de Luanna

En dépit de son nom délicat à la consonance presque elfique, Luanna (CN hf G3) est une femme rondelette et musculeuse qui coiffe sa chevelure blonde en deux immenses nattes. C'est une forgeronne et une métallurgiste accomplie. Elle ferre les chevaux, répare les armures et les armes et crée des outils et des objets en métaux. Sa compétence en forge est sans pareille dans la ville. Pourtant, elle ne gonfle pas ses prix, comme c'est l'habitude à Château-Zhentil. Ses tarifs sont ceux d'un forgeron ordinaire. Les nains qui la rencontrent observent souvent que si elle était plus petite de 60 centimètres et portait la barbe, elle pourrait être la femme idéale.

Celui qui ne la considère pas comme telle est Balrud, le propriétaire d'À Quatre Pattes, son voisin. Ces deux ne s'entendent simplement pas, chacun incarnant le pire que déteste l'autre. Balrud est un homme de la nature qui apprécie plus les choses qui poussent et qui vivent, alors que Luanna aime à marteler le métal sans vie pour en faire des objets utiles. Ils ne ressemblent pas ces personnes qui, tout en se chamaillent, éprouvent un amour profond et réciproque ; Balrud et Luanna se détestent réellement. Malheureusement, ils sont liés par une relation symbiotique financière. Les chevaux de Balrud ont besoin de fers et les fers à chevaux de Luanna requièrent, évidemment, des chevaux. Comme leurs affaires sont mitoyennes, ils n'ont pas d'autre choix que de collaborer.

Luanna est une adoratrice de Gond, le Faiseur de Merveilles. Durant les grands jours sacrés, elle prend des poignées de pièces métalliques et les lance sur l'immeuble de Balrud. Ce dernier contre-attaque en s'introduisant chez elle pour y lâcher une oie ou un cochon malade puis rigole follement à la pensée du gâchis que l'animal va y faire.

Quand les ponts du fleuve seront reconstruits, Luanna sera sollicitée pour aider à la fabrication de nouveaux éléments, comme les engrenages et les poulies. Cela fera d'elle une cible pour ceux qui ne veulent pas voir Château-Zhentil (ou ses éléments distincts) reconstruit d'une quelconque façon. Cependant, comme de nombreux prêtres et fidèles de Gond, Luanna n'est pas intéressée par l'aspect moral des choses ; tout ce qu'elle voit, c'est un projet qui a besoin d'être accompli, un défi qui doit être relevé. Aussi longtemps que les gens la laissent tranquille, elle se contente de les laisser tranquilles et continue de travailler.

La fierté de Luanna est un massif *marteau de guerre* à deux mains +4, un cadeau d'un admirateur nain. Tous ceux qui essaient de lui causer des ennuis subissent les frais de cette arme terrible, manipulée par sa formidable force (18/76).

88. L'Épice de la Vie

Il y a quelques précieux petites-gens à Château-Zhentil, et cette boutique d'herbes et d'épices est l'un des endroits où l'on peut les rencontrer. Il faut être un petit-homme très stupide ou très entêté pour aller l'encontre de sa nature et essayer de faire sa vie à Château-Zhentil, car la taille et la réputation des petites-gens en font des cibles de choix pour les brutes.

Ascot Trébuchepied (NB pm G3/V3) est un petit-homme extrêmement poli, aux manières impeccables et très têtu. Un peu épicurien, sa première motivation pour s'installer dans le Quartier des Étrangers, il y a huit ans, fut la proximité d'un vignoble plutôt délicat et d'un mélange de tabac très spécial. De l'aveu de tous, Ascot a pensé à partir pendant le Rasage quand il en était réduit à trois repas par jour, mais son entêtement l'a emporté et il n'a pas bougé d'un pouce.

Ascot dirige son magasin d'herbes et d'épices, offrant un choix que l'on doit voir pour y croire. À côté des épices et des herbes communes, sa boutique importe des marchandises plus exotiques d'endroits aussi diversifiés que les Îles Sélénae, Kozakura, Maztica, Zhakara et, d'aucuns murmurent, même certaines herbes rares qui poussent seulement dans les Terres des Bêtes, sur le Plan Extérieur. Pourtant ses tarifs sont seulement 5 % supérieurs aux prix de base et ils concernent toutes les herbes, plantes et épices auquel un PJ peut penser, y compris des choses comme l'aconit, la belladone et la morelle noire. En plus des herbes et des épices, Ascot vend aussi un grand choix de thés et de tabacs. Tout ce qu'il n'a pas en réserve, il peut le commander.

Ascot mange, boit et fume beaucoup trop. Il n'a jamais complètement abandonné les arnaques d'escroc qu'il utilisait quand il "prit la voie du guerrier et du vagabond" qu'il appelle






l'aventure. Il vit sous terre, dans un dédale de tunnels composé de confortables pièces à la taille d'un petit-homme, d'un gnome ou éventuellement d'un nain. Cet habitat confortable se situe directement sous l'échoppe.

89. La Voie du Combattant

Ce long bâtiment est le quartier général de la seule Guilde des Guerriers de la ville. Appelée la Voie du Combattant, elle fut formée lors des tumultueux événements du Rasage. Pendant ce temps, le Zhentilar engagea de nombreux mercenaires pour combler les rangs des défenseurs face aux forces assiégeantes. Beaucoup de ces guerriers n'étaient pas très chauds pour combattre dans les rangs d'une entité politique qui semblait être maudite par les dieux. La Voie du Combattant fut créée pour permettre aux guerriers de s'unir dans un pacte de support et de coopération mutuels. Chaque membre est tatoué sur le biceps gauche d'une épée enflammée. La guilde a recruté jusqu'à présent 47 membres, du 1er au 10ème niveau. Elle est dirigée par Cerenna Tranchenet (LN hf G12), une sexagénaire qui est le vétéran de nombreuses campagnes. En dépit de son âge, ses compétences sont pratiquement intactes et elle peut battre presque n'importe qui dans un combat à la loyale.

Le bâtiment est un immeuble de plain-pied tout en profondeur, qui comprend une salle de réunion, un magasin de réparation d'armes et d'armures, un autel dédié à Tempus, des salles d'entraînement et deux grands dortoirs. La guilde fournit au guerrier un endroit où se reposer, aiguiser son arme, débosseler son armure et peut-être trouver un emploi. Beaucoup de chefs caravaniers viennent à la Voie du Combattant pour engager une escorte. L'admission à la guilde est de 50 po et les droits annuels s'élèvent à 5 % des gains du guerrier.

Cette admission est une procédure en deux étapes. Il faut d'abord être recommandé par un membre existant ou par un ancien membre qui est parti en bons termes. Puis le candidat doit mener un assaut non-mortel contre un des instructeurs. Il n'a pas besoin de battre l'instructeur ; une démonstration convaincante de da capacité à manier une arme est tout ce qui est exigé. La candidature est ouverte aux hommes et aux femmes, humains et demi-humains, et la plupart des types des combattants sont présents. Rôdeurs, paladins, preux - tous sont susceptibles de la rejoindre. Les guerriers multi-classés sont aussi acceptés, mais on leur fait bien comprendre que leur magie, leur dévotion religieuse ou leurs talents de voleur ne sont pas les bienvenus entre les murs de la guilde.

Il existe actuellement une tension entre Cerenna et Ulgrym (le capitaine de la garde). Ulgrym veut que les guerriers de la guilde fassent de l'exercice avec les défenseurs de la cité, mais Cerenna refuse, mettant en avant l'indépendance de la guilde et le fait que la promesse qu'elle a faite de défendre la ville ne s'applique que si cette dernière est attaquée. Les Zhentilars ne sont pas habitués à prendre les gens au mot, mais Cerenna souligne que cela n'est pas son problème.

90. Théâtre de la Rive

Même une ville en pleine reconstruction a besoin de ses arts reconnaît volontiers le diantrefosse/Lord Orgauth. Le Théâtre de la Rive est un grand théâtre bénéficiant d'une acoustique presque parfaite. Pendant longtemps, il fut utilisé comme camp pour les armées humanoïdes employées par les Zhentils. Cependant, après le Rasage, il fut abandonné, puis repris par une petite poignée de bardes et autres artistes incapables de quitter Château-Zhentil. Quand Lord Orgauth eut vent de la situation, il engagea les artistes pour restaurer le théâtre et y monter à nouveau des spectacles. Ainsi, Lord Orgauth devint, aux yeux de beaucoup, un mécène éclairé.

Les artistes firent bien leur travail et rénovèrent le théâtre à sa grandeur originale, limités uniquement par la rareté des fournitures durant les maigres mois. L'immeuble a une capacité de 2 500 places assises, ce qui représente actuellement 10 % de la population ! Les lieux sont élégants, les sièges très confortables, les tapis épais et écarlates, les tapisseries murales magnifiques et judicieusement éclairées par des globes en verre colorés, sur lesquels un sort de *lumière éternelle* a été lancé. Beaucoup d'artistes itinérants sont surpris de trouver un endroit d'une telle magnificence dans une ville à la réputation si mauvaise et si sordide. Cependant, c'est exactement ce que veut obtenir Lord Orgauth. Le diantrefosse fait de son mieux pour ébranler très subtilement la plupart des bavardages sur la prétendue malignité de Château-Zhentil. Il veut apaiser les autres cités avec un faux sentiment de sécurité, leur faisant croire que Château-Zhentil n'est plus une menace.

Des bardes, des jongleurs, des bouffons, des danseurs et des acteurs exécutent des numéros nocturnes sur la scène. La pièce en vogue actuellement à l'affiche s'appelle *Cyric le Canard Noir*, une satire représentant le dieu sous la forme d'un gibier d'eau maléfique essayant de s'emparer de tout l'étang. Les gens hurlent de rire alors que le clergé de Cyric, scandalisé, crie au blasphème. Cependant, comme il n'est pas trop populaire en ce moment, il est incapable de faire interdire le spectacle.

Une fois de plus, c'est un élément de l'ingénieux plan de Lord Orgauth. Avec des pièces telles que *Cyric le Canard Noir*, le diantrefosse espère saper graduellement la foi des gens dans *tous* les dieux et déesses. Comme Orgauth continue de financer le théâtre, de tels spectacles n'ont pas fini de se succéder, chacun visant une divinité différente.

91. Hall des Dirigeants

Cet ancien fort durant les jours sauvages de Château-Zhentil, il y a des siècles de cela, sert maintenant de siège au gouvernement de Château-Zhentil. La majeure partie de ce solide bâtiment est occupée par des bureaux pour la direction des différents départements de la ville. La salle du trône d'Orgauth s'y trouve aussi ; c'est ici qu'il reçoit tous ses visiteurs, car personne n'a le droit de pénétrer dans son manoir. Il dispose en outre d'un grand bureau où il conduit ses affaires moins officielles. Les autres seigneurs de Château-Zhentil, ainsi que le Capitaine de






la Sécurité de Château-Zhentil y ont aussi leur bureau. Un tunnel secret au sous-sol conduit au Manoir d'Orgauth. Le diantrefosse et Desmonda sont les seuls à connaître son existence.

La Salle du Seigneur est l'une des pièces les plus impressionnantes du Hall des Dirigeants ; c'est une immense salle principalement occupée par une énorme table en chêne avec une carte de Château-Zhentil incrustée sur son plateau. C'est la pièce où "Lord Orgauth" rassemble ses homologues gouverneurs afin de concevoir de nouveaux plans civiques. Bien sûr, c'est une imposture ; Orgauth utilise ses capacités de diantrefosse pour distordre les volontés de tous les présents, les faisant acquiescer à tout ce qu'il dit, mais remaniant leurs esprits pour leur faire croire qu'ils ont eu réellement leur mot à dire dans le débat.

Le Hall est gardé en permanence par 20 Zhentilars, 15 du 3ème niveau et 5 du 5ème niveau, qui sont commandés par un guerrier zhentilar du 7ème niveau. Il est ouvert au public mais sa capacité d'accueil est limitée ; un département des archives contient toutes les archives qui furent sauvées du Rasage. Celles-ci sont peu nombreuses, car la plupart des gens étaient plus occupés à essayer de s'enfuir vivants qu'à sauver de la paperasse.

Toutefois, la récupération est une autre affaire et elle est toujours entreprise. Ces tentatives sont coordonnées par un petit homme à face de rat, appelé Zark (LM hm V1). C'est un membre du Zhentarim spécialisé dans les travaux de scribe et de recherche. Quand il fut recruté par le Réseau Noir, il s'imagina une vie de débauche, d'ivresse, de pillage, de saccage et de domination des gens. Au lieu de tout cela, il fut affecté à la salle des archives, surveillant toutes les informations et rendant compte au Zhentarim de toute donnée intéressante atterrissant sur son bureau. Par conséquent, Zark n'est pas un homme heureux, et il est déterminé à transformer en enfer vivant la vie de celui qui essaie de rechercher des archives. De plus, il est chargé d'envoyer des groupes d'aventuriers dans la partie septentrionale dévastée de Château-Zhentil afin de sauver des papiers importants. Pour de telles missions, il s'arrange pour payer les salaires les plus bas possibles.

92. Les Docks

Bien qu'ils ne soient pas aussi grands que ceux de la partie septentrionale de la cité, ces docks s'occupent maintenant de tout le trafic fluvial et maritime pour et en partance de Château-Zhentil. Il y a plusieurs quais, deux cales sèches et une capitainerie. Pour assurer la sécurité, un détachement de 24 Zhentilars du 3ème niveau est assigné ici de façon permanente, logeant dans la tour du mur qui surplombe la rive du fleuve. Ils sont sous le commandement d'un Zhentilar du 5ème niveau.

Le capitaine du port est un capitaine au long cours à la retraite, qui porte un nom ridicule : Shamus Dosphin (N hm G3). Il a la fâcheuse habitude de poser trop de questions, la plupart étant sans rapport avec ce que veulent savoir les autorités zhentiles sur les bateaux qui arrivent. ("Joli navire. À combien de nœuds navigue-t-il dans une tempête ?") Il a aussi tendance à se lancer dans d'irritantes digressions et d'interminables histoires sur la mer. Quand Shamus n'erre pas sur les quais ou n'est pas à la capitainerie, il est à Teshvague, en train de boire d'immenses quantités de grog tout en rêvassant à une tempête.

Les visiteurs qui entrent dans la ville par les docks sont escortés à la douane par deux Zhentilars pour être examinés et payer les taxes d'entrée. Les frais d'amarrage s'élèvent à 1 po par tranche de 3 mètres de bateau et par jour. Il est possible de louer un bateau simple avec une voile et une paire de rames pour 10 po par jour. Quand le Pont de Force sera réparé, l'importance des docks augmentera grandement. Le contrôle des mécanismes du pont permettra au Zhentilar de collecter l'impôt aux docks.

Une navette fluviale part de ces docks vers l'ouest, pour Teshvague, puis vers les Chutes de la Dague. Les tarifs sont de 5 po par personne, 1 po par monture. Un départ a lieu tous les matins, l'arrivée à Teshvague étant prévue au crépuscule. Au même moment, un bac quitte Teshvague pour Château-Zhentil, qu'il rejoint en fin d'après-midi ; le prix est le même. Pour 5 pa supplémentaires, on peut prendre une navette de Teshvague vers les Chutes de la Dague, en partance le matin. Il n'y a pas de bac qui traverse le Tesh vers les ruines septentrionales de la cité.

Il y a toujours un petit groupe de 2d10+6 solides gaillards traînant dans les environs, prêts à décharger la cargaison des navires nouvellement arrivés. Ils sont souvent rejoints par quelques ivrognes, un ou deux arnaqueurs attendant de duper les nouveaux venus, et quelques entraîneuses professionnelles à la recherche de gens qui n'ont pas vu de visages amicaux depuis un moment. De plus, même si elles se font plutôt rares à Château-Zhentil, les bandes de recruteurs existent toujours. Il y a 10 % de risques, toutes les deux heures passées aux docks, d'en rencontrer une. Ces bandes essaient d'assommer leurs victimes, de prendre leurs possessions et de les jeter à bord de leurs navires afin de servir d'équipage.

Le dernier aspect insolite des docks concerne les étranges choses qui s'échouent sur les quais. Le Rasage et le siège qui suivit provoquèrent une terrible quantité de morts et de destructions, et les épaves qui en résultèrent continuent de s'échouer, souvenir constant de ces jours troublés. En fait, beaucoup de ceux qui s'attardent tard le soir dans les docks disent que lors de certaines nuits froides et brumeuses, où toute la rive nord du Tesh est couverte d'un épais brouillard, les fantômes des morts flottent ou naviguent sur le fleuve alors que les cris des mourants résonnent dans les ruines. Quoi qu'il en soit, pendant ces nuits, les chiens aboient, les gens font des cauchemars et les clercs bredouillent durant leurs dévotions nocturnes.

93. Entrepôts

Une série de longs entrepôts à un étage s'alignent à l'extrémité orientale des docks. Quatre patrouilles de quatre Zhentilars du 3ème niveau circulent constamment dans cette zone. Les





entrepôts, en pierre et en chêne, sont protégés par de solides portes en fer, dotées de serrures difficiles (-20 % aux tentatives de crochetage). Ils sont aussi défendus magiquement par la Guilde des Magiciens pour les rendre invulnérables aux feux normaux.

Y entreposer des marchandises coûte 6 pa par mètre carré de marchandises et par nuit. Des débardeurs qui flânent sur les quais (voir l'entrée 92 à ce sujet) sont plus que contents d'aider à transporter la cargaison pour quelques pièces d'argent chacun. Les cargaisons les plus fréquemment entreposées ici sont les biens matériels, car toute la nourriture est immédiatement envoyée aux marchands idoines, de crainte du vol.

94. Porte de la Piste Fluviale (et ses environs immédiats)

Deux portes donnaient accès à la partie sud de Château-Zhentil. Pendant le Rasage, la Porte de la Piste Fluviale, qui est la plus occidentale, fut scellée. Cette décision fut prise parce que les défenseurs savaient qu'ils n'avaient pas les forces adéquates pour défendre toutes les portes de la cité.

La Porte de la Piste Fluviale est condamnée de l'intérieur par d'immenses pieux en métal et d'énormes madriers renforcés d'acier servant de bâcles. Une grande quantité de gravats, comprenant des blocs de granit, s'entassent contre elle. Deux *glyphes de garde*, appelés "Doas", ont été placés sur ses battants, chacune infligeant 30 points de dégâts de feu à ceux qui passent le seuil (sans sauvegarde). Et comme si cela ne suffisait pas, 12 Zhentilars du 3ème niveau sont stationnés ici, surveillant la porte. Ils ont de l'huile bouillante et une baliste prêtes, juste au cas où.

À l'extérieur, des signes en commun, elfique, nain et gobelin indiquent que la porte est fermée et dirigent tout le trafic vers la Porte de la Gorge.

Hors de la Porte de la Piste Fluviale

Quelques bâtiments sont disposés à côté de la route qui mène à la Porte de la Piste Fluviale. Bien qu'ils soient en dehors des murs de la ville, ils font techniquement partie de Château-Zhentil.

Voici les bâtiments les plus intéressants :

99. Restez à l'écart
C'est une petite taverne pour ceux qui ne souhaitent pas entrer dans Château-Zhentil, mais qui apprécient un endroit où soulager leurs pieds et avaler quelques chopes. On peut y entendre quelques-unes des plus sauvages rumeurs sur la cité.

100. Résidence de Tumarys
Un druide de Chauntéa habite dans cette simple cabane. Tumarys (N dem D8) est ici pour superviser l'amendement de la terre afin de la rendre arable. Il n'est pas intéressé par la politique ; tout ce qu'il veut voir, c'est la restauration de la terre. Pour ceux qui s'opposent à ses efforts, un sifflet de bois fait accourir un immense ours brun, un couple de griffons, un pégase, un cerf et une meute de loups, tous se réjouissant de s'occuper des insupportables intrus de leur ami le druide.

95. La Porte de la Gorge (et ses environs immédiats)

La seule façon d'entrer dans Château-Zhentil par voie terrestre est d'emprunter cette grande porte. La route qui y mène vient du sud, de Yûlash et d'autres endroits méridionaux. Faits d'un alliage d'acier et d'adamantin très poli, les doubles ventaux sont décorés avec des pointes vicieuses et des bas-reliefs de baatezu. Une herse s'abat pour sceller la porte en période de troubles. Le poste de garde de la porte est composé de deux tours hémisphériques avec une casemate de traverse qui les relie. Des combattants peuvent tirer des flèches et renverser de l'huile sur quiconque passe par la porte. La Porte de la Gorge est servie en permanence par 30 Zhentilars, 24 du 3ème niveau et 6 du 5ème niveau, commandés par un combattant zhentilar du 7ème niveau et par un magicien zhentil du 5ème niveau qui possède une *baguette de foudre*.

La Porte de la Gorge est ouverte de l'aube au crépuscule. Les taxes d'entrée et de sortie sont collectées à la Douane. Celui qui veut entrer à tout autre moment doit réveiller les gardes (qui ne seront pas très contents) et les corrompre avec au moins 10 po pour qu'ils ouvrent la porte. Même alors, ils interrogeront en détail les visiteurs, leur demandant le pourquoi de cette arrivée à une heure aussi indue. Il est virtuellement impossible de quitter la ville avant l'aube et après le crépuscule. Seules les patrouilles et les caravanes spécialement autorisées ont la permission de le faire.

Hors de la Porte de la Gorge

Plusieurs structures sont situées immédiatement après la Porte de la Gorge. Même si elles sont hors des murs, elles font toujours partie de Château-Zhentil.

Voici les immeubles les plus intéressants :

101. Les Cartes précises d'Ugris
Même si Château-Zhentil est beaucoup plus petit, un plan est toujours important, d'autant que la cité a énormément changé. Un plan sommaire de la nouvelle cité est disponible pour 5 po (utilisez la Carte des Joueurs du scénario **Gain de temps** du *Livret d'Aventures*). Ugris (CN hm V3) n'est pas responsable de toute perte de vie, membres ou biens matériels qui pourrait résulter de l'utilisation des cartes.

102. Les Guides de Confiance
Ceux qui se méfient des plans peuvent engager des guides pour 1 po par jour. (À des fins de comptabilité, un jour s'achève au coucher du soleil). Bien que la cité recèle de nombreux guides indépendants, les Guides de Confiance fournissent, aux groupes de visiteurs, des citoyens bien informés pour les assister dans leur tâche.






La plupart de ces "citoyens bien informés" sont des adolescents qui sont des voleurs du 1er au 4ème niveau. Ils connaissent bien la ville parce qu'ils ont fui au moins une fois dans chacune des rues de la cité. Ces "guides" ont pour instruction de ne pas détrousser leurs clients. Tout contrevenant à droit à une sévère remontrance et doit céder 30 % de la prise aux propriétaires de l'affaire.

Les Guides de Confiance appartiennent à Goartet (CN hm V5) et à Jenzar (CN hm G5), deux frères allergiques au travail rude. Même s'ils font un effort pour obtenir des guides compétents, l'honnêteté n'est pas forcément leur leitmotiv.

96. La Décharge

La décharge de Château-Zhentil est le seul endroit à Féérune qui peut être confondu avec un plan de la Géhenne. C'est une grande étendue de terre avec de nombreux tas d'ordures posés sur un sol humide. À côté des ordures ordinaires, la décharge est une concentration de déchets chimiques, d'expériences échouées, de cadavres d'animaux et de monstres, et de cadavres cachés de meurtres. Il y a de nombreux corps d'humanoïdes et de jeunes dragons blancs, restes des armées assaillantes pendant le Rasage, qui ont été jetés sans cérémonie en tas et recouverts d'ordures.

Une affreuse puanteur émane de l'endroit, même pendant l'hiver. Heureusement, les vents dominants dans cette région soufflent du nord-est, épargnant la ville de la majeure partie des effluves. Les fumées qui s'élèvent des tas en décomposition forment une brume infâme, particulièrement fréquente quand le soleil n'est pas de sortie. La brume bloque la visibilité à 6 mètres. À l'occasion (15 % de risques par jour), des parties de la décharge s'enflamment spontanément en raison de la nature volatile de quelques déchets. Ces feux (1d8 d'entre eux à n'importe quel moment) libèrent d'épaisses volutes d'une fumée noire, graisseuse et puante. Ces feux brûlent pendant 2d6 heures. Par conséquent, l'air de la décharge est dangereux pour la santé. Celui qui y passe plus d'une heure a 5 % de risques cumulatifs par heure supplémentaire de contracter une maladie respiratoire ou une infection sanguine.

Plus on marche vers le nord de la décharge, plus le sol devient humide et instable. Juste avant que l'on atteigne le Tesh, il y a un marécage où sont renversées des piles d'ordures. Une fois par tour, les PJ doivent réussir des tests de Dextérité pour ne pas glisser dans une flaque d'une abominable terre stérile et boueuse. Sur un 20 naturel, la tête du PJ concerné porte sur le sol et il est assommé pendant 1d6 rounds. Dans les deux cas, il y a 1 % de risques de contracter une maladie.

Il faut souligner que rien de valeur ne peut être trouvé ici, rien qui ne puisse être sauvé, rien qui ne puisse être utilisé d'une quelconque manière. Chaque parcelle de la décharge est aussi immonde que ce que l'on raconte dans les histoires murmurées dans les tavernes. Cependant, il y a une chance sur six (1 sur 1d6) qu'une rencontre se produise, avec un test tous les cinq rounds. Si une rencontre est déterminée, lancez 1d20 et consultez la table suivante.

Lancer 1d20	**Rencontre**
1	3d12 rats ou (de nuit uniquement) 1d6 rats d'égout zhentils
2	1d6 rats d'égout zhentils
3-4	Des bruits de grondements et de gargouillement dans le lointain (des tas d'ordures qui s'entassent)
5-6	Ver charognard
7	1-2 otyughs
8	Tertre errant
9-10	1d6 mendiants malades qui recherchent de la ferraille
11	1d4 voleurs (niveau 1d4+1) se débarrassant d'un gros paquet suspect
12	1d8 goules
13-15	1d6 mille-pattes géants
16-17	1d4 araignées colossales
18	Fantôme (d'une victime jetée ici)
19	1d6 gnolls isolés
20	1 feu-follet

Les Zhentilars et tous ceux qui ont un minimum d'instinct de conservation refusent de s'approcher de la décharge. Sa présence est d'ailleurs dissimulée par les murailles de la ville et par les bois au sud-est. Ainsi, elle reste "loin des yeux et loin du cœur" de la plupart des citoyens de Château-Zhentil.

97. L'Échouage

Pendant le Rasage, Château-Zhentil perdit toute sa flotte maritime. La plupart des vaisseaux furent capturés par les dragons blancs et gelés par leurs souffles glacés jusqu'à ce qu'ils se transforment en de minuscules icebergs, des tombes flottantes pour les marins prisonniers de la glace. Finalement, beaucoup de ces navires s'échouèrent sur des portions de côtes, où les fréquents marées ramènent de grandes quantités d'épaves en bois, des toiles de voiles lacérées, des blocs de glace et des cadavres. Des rumeurs prétendent que les équipages morts se relèvent sous forme de zombis, de squelettes et de goules si quelqu'un se livre à trop de pillage. Plusieurs clercs ont confirmé que toute la zone irradie une certaine aura d'angoisse. (Toutes les attaques et les sauvegardes se font avec une pénalité de -2, excepté pour les fidèles d'Umberlee.)

Le clergé d'Umberlee a décrété que cet endroit était consacré à la Déesse des Tempêtes et que tous ceux qui profanent les lieux seront maudits. Ainsi, tous les intrus qui sont attrapés par le Zhentilar ou par les clercs d'Umberlee sont immédiatement jugés - tués sur-le-champ - et leurs corps sont balancés sur les épaves fracassées, alors que leurs biens sont jetés à la mer pour apaiser Umberlee. Les autochtones évitent bien entendu l'endroit.

Néanmoins, il est notoire que de nombreuses pièces, armes et autres objets de valeur se trouvent encore à l'intérieur des navires et sur les marins morts, aussi *certains* n'ont-ils pas peur d'y aller.






98. Nouveau Phare

la seule nouvelle structure flambant neuf construite dans la nouvelle cité de Château-Zhentil est un phare pour la navigation. Le Nouveau Phare, achevé en seulement deux mois, fut bâti avec de grands blocs de pierre sauvés du siège. Lord Orgauth décida sagement que le besoin d'un phare était urgent, car la ville devait reprendre ses activités commerciales le plus rapidement possible afin de tout récupérer au plus vite, d'où le Nouveau Phare.

Cette construction, haute de 36 mètres, est servie par 4 guerriers zhentilars (LM hm G3). Il y a toujours 2 guetteurs : un face à la Mer de Lune, l'autre faisant face à l'amont du Tesh. L'accès au phare se fait par un passage voûté construit dans le mur de la ville. Deux des Zhentilars gardent cette entrée en permanence. Toucher à la lumière ou manquer à monter à la garde sont des crimes punissables de mort.

La Guilde des Magiciens a placé une *lumière éternelle* particulièrement améliorée sur la lentille, qui peut être vue à des kilomètres. Les dirigeants de la ville ont l'intention de charger les fidèles de Gond de construire un mécanisme permettant à la lumière de tourner.

La forme des choses à venir

Château-Zhentil a subi sans aucun doute un revers sévère, mais il récupérera et se relèvera de nouveau. Quand les forces assiégeantes seront parties, la reconstruction de la cité recommencera au plus tôt. Ses habitants, à la fois ceux de haute et de basse naissance, mettront de côté leurs différences et leurs vendettas personnelles et se rebâtiront la ville, commençant avec les murs et travaillant vers l'intérieur. Voici une décomposition, mois par mois, des événements qui se passeront à Château-Zhentil pendant l'Année du Gantelet (1369 CV). Remarquez qu'il est possible que certaines actions des personnages retardent, voire annulent, des événements.

Martel

- Un front froid exceptionnellement brutal vient du nord, apportant des chutes de neiges records, des grands vents et des températures en chute libre. Les géants du froid et les dragons blancs qui font le siège de la ville se complaisent dans ces conditions. Le port est presque complètement gelé ; même si les dragons blancs ne haïssaient pas les bateaux, aucune embarcation ne pourrait entrer ou sortir.
- Le ragoût de cheval se propage dans les auberges et les tavernes de Château-Zhentil.
- Les cités de la Mer de Lune et des Vaux subissent une vague de disparitions ; de nombreux jeunes hommes et femmes viennent à manquer. Plusieurs silhouettes furtives sont vues en train d'entrer dans les égouts de Château-Zhentil tard dans la nuit avec des paquets se débattant.
- Un messager est envoyé à la Citadelle du Corbeau pour demander une aide militaire. En chemin, il découvre les restes de la première force de secours que la Citadelle avait envoyée, à l'insu de Château-Zhentil. La force a été décimée peu de temps après l'attaque initiale de la cité.

Alturiak

- La famine est maintenant la cause principale de décès dans Château-Zhentil. Quelques caravanes arrivent pitoyablement à se frayer un accès au milieu des forces assiégeantes.
- En réponse à des nouveaux appels pour une aide militaire, un messager arrive de la Citadelle du Corbeau. Le message envoyé indique "Vous êtes seuls. Bonne chance".
- Pendant ce qui sera plus tard appelé la Nuit du Cristal et du Fer, une immense offensive menée par les dragons blancs et les géants du froid essaie d'écraser les défenses zhentilars une fois pour toutes. Les Zhentilars résistent et les assaillants sont repoussés.

Ches

- Xvim accède à la divinité totale, abandonnant son ancien statut de quasi-puissance. C'est maintenant une puissance mineure. Son église, située sous terre, commence à élaborer des plans pour l'avènement de la religion xvimiste.
- Une force de géants du froid et de gnolls essaie de traverser le Tesh gelé, pour mieux attaquer la partie sud de la ville. Une colonne de feu ardent s'abat du ciel et fait fondre immédiatement la glace, tuant plus de 1 000 ennemis quand ils tombent à l'eau et se noient ou meurent gelés. Quelques-uns estiment qu'il s'agit d'un tournant du siège.
- Les dragons blancs se désintéressent du siège et émigrent vers le nord pour chasser et se reproduire.
- La glace du port de Château-Zhentil commence à craquer. Le premier cargo accoste avec un plein chargement de marchandises.

Tarsakh

- Zzutam, l'élémental de la glace, impose son pouvoir sur les géants du froid qui repartent au nord, vers leurs terres gelées, alors que le climat commence à se réchauffer.
- Les forces navales de Mulmastre harcèlent les navires naviguant vers ou venant de Château-Zhentil. La piraterie dans la Mer de Lune atteint des sommets records.
- La glace dans le port de Château-Zhentil a finalement fondu. Le trafic maritime et fluvial augmente. Les réparations commencent sur le Pont de Force, afin de reconstruire la porte et de mieux contrôler le trafic fluvial. Des appels s'adressent aux nains, aux gnomes, aux fidèles de Gond et à tous ceux compétents en ingénierie et en taille de pierre, pour faciliter les réparations. Les réponses se font rares, même si un contingent de fidèles de Gond arrive, inspiré par le défi de réparer les mécanismes du pont.






Mirtul

- Les armées humanoïdes, qui abandonnent le siège de Château-Zhentil, commencent à se retirer, ayant perdu leurs puissants alliés. La première contre-attaque du Zhentilar depuis le début du siège rapporte d'impressionnantes victoires pour les défenseurs de la cité.
- Avec le dégel de la terre, de nombreux morts-vivants émergent de leurs tombes (ou du manque de celles-ci) et ravagent la ville à la nuit tombée.

Kythorn

- Les dernières armées humanoïdes sont finalement parties. Le 13ème jour du mois devient un nouveau jour férié zhentil : le Jour de la Victoire. La reconstruction commence maintenant au plus vite.
- Un programme intensif de semis de légumes et de cultures céréalières débute afin d'augmenter les maigres réserves de denrées de la ville. Des demandes d'aide sont envoyées aux druides. Beaucoup y répondent, s'attirant la colère des Ménestrels et des Chevaliers de Myth Drannor, qui prétendent que Château-Zhentil ne mérite pas d'aide. Les druides pensent autrement et mettent en avant "la préservation de l'Équilibre" pour justifier la restauration de l'écologie locale.
- Pour aller de pair avec les plantations agricoles endiablées, l'Édit Agraire est proclamé. Des parcelles de terres hors de Château-Zhentil sont octroyées aux citoyens méritants, en échange de l'engagement d'y planter des cultures vivrières et de les cultiver.

Flammerige

- Lord Orgauth autorise des expéditions dans la partie septentrionale de la ville, engageant des groupes d'aventuriers pour fouiller et cartographier les ruines et mettre la main sur toutes les choses facilement récupérables.
- Un représentant de la Citadelle du Corbeau est rejeté. Orgauth cite l'indifférence de la Citadelle pendant le siège pour justifier son action.
- D'anciens réfugiés commencent à revenir lentement dans la ville, car la rumeur se répand que Château-Zhentil existe toujours. À leur retour, tous les réfugiés doivent prêter un serment de loyauté à Lord Orgauth.
- Un envoyé des Magiciens Rouges de Thay visite la Tour de l'Art. La visite est supposée être clandestine, mais Orgauth en a vent. Le diantrefosse décide de ne pas dévoiler son jeu en y interférant.

Éléasias

- Le climat chaud et les nombreux cadavres sans sépulture dans la partie nord de Château-Zhentil, provoque un accès de peste dans la ville. Les prêtres de Xvim reportent sagement l'annonce de l'ascendance de Xvim jusqu'à ce que l'épidémie soit terminée.
- Par un nouvel édit d'Orgauth, les châtiments pour tous les crimes, sauf ceux de trahison et de meurtres, sont des affections aux nouveaux détachements funéraires qui viennent d'être formés.
- La porte fluviale du Pont de Force est complètement fonctionnelle, bien que le pont ne relie pas entièrement la rive nord. La pleine citoyenneté est accordée aux fidèles de Gond qui travaillaient sur le pont. Ceux-ci sont engagés pour un projet spécial, un secret jalousement gardé.

Éleinte

- La première récolte depuis le début du siège a lieu à Château-Zhentil. Des célébrations extravagantes sont à l'ordre du jour.
- Les prix zhentils, après leur récente augmentation de 50 %, chutent de 20 %.
- Les prêtres de Xvim annoncent l'arrivée de Xvim dans le panthéon des divinités féeruniennes. Les prêtres déclarent que le feu céleste, qui frappa les géants et les humanoïdes durant le mois de Ches, venait de Xvim. En fait, le clergé prétend que c'est Xvim qui fit battre en retraite les forces assiégeantes.
- Un grand nombre de nains et de gnomes sont tués dans la ville pendant trois nuits. Certains parlent de représailles pour leur refus d'utiliser leurs compétences à la réparation du Pont de Force.
- Les négociations entre la Tour de l'Art et les Magiciens Rouges de Thay ont abouti à des conclusions satisfaisantes. Plusieurs Magiciens Rouges ont rejoint la guilde, bien que celle-ci minimise l'importance de leur affiliation. La Guilde des Magiciens de Château-Zhentil promet d'aider les Thayans dans une recherche magique non précisée.

Marpenoth

- À grands fracas, les deux premiers navires de la nouvelle marine de Château-Zhentil - dédiés à Umberlee - sont lancés. Ce sont le *Bénéfice* et la *Revanche*.
- Une délégation de la Citadelle du Corbeau est finalement reçue. Après quatre jours de négociations, les commandants de la Citadelle présentent des excuses officielles pour l'indifférence de celle-ci pendant le siège. (Curieusement, Château-Zhentil n'a jamais reconnu la perte substantielle que la Citadelle a subie lors de l'anéantissement de la première force de secours.) De plus, la Citadelle convient d'envoyer 2 000 Zhentilars pour renforcer les défenses de Château-Zhentil.
- Les prix des marchandises zhentiles reviennent à un niveau normal pour Château-Zhentil (seulement une augmentation de 15 % sur les prix standard du *Manuel des Joueurs*).
- Le Haut Seigneur Manshoon envoie davantage de Zhentarims de la Citadelle du Corbeau à Château-Zhentil pour surveiller les progrès de la reconstruction.
- Fzoul Chembryl décide qu'il est temps de déclencher son plan pour s'emparer du contrôle du culte de Xvim. Il commence par recruter une demi-douzaine de puissants






prêtres et prêtresses avec une promesse de pouvoir s'ils le soutiennent.
- Lord Orgauth envoie un osyluth *métamorphosé* dans la Guilde des Magiciens qu'il l'espionne. Originaire de la Forteresse Noire, l'osyluth, qui répond au nom d'Osric, ressemble à un magicien demi-elfe. Sa mission principale est de garder à l'œil les Magiciens Rouges dissimulés dans la guilde.

Uktar

- Le projet secret des gens de Gond est finalement révélé quand le navire *la Revanche* rencontre cinq bâtiments mulmastres : *le Monarque de la Mer de Lune*, *la Dent d'Umberlee*, *le Bulwark*, *le Fléau des Zhentils* et *la Flèche Enflammée*. Une féroce bataille navale s'ensuit, et il apparaît que la *Revanche* est recouvert de plaques d'acier. Il possède aussi un moteur à vapeur auxiliaire pour compléter sa voilure. Ce moteur ne fonctionne que brièvement, mais assez longtemps pour offrir au *Revanche* la manœuvrabilité supplémentaire dont il a besoin au moment crucial. Les cinq navires mulmastres sont envoyés par le fond.
- Les fidèles de Gond sont contactés pour achever la reconstruction du Pont de Force et commencer celle du Pont du Tesh, pour permettre à la cité d'être de nouveau reliée à la partie septentrionale. Le projet prendra des mois.
- Un groupe clandestin de nains et de gnomes de la ville conduisent une campagne de sabotage contre tous les projets de reconstruction zhentils.

Nuiteuse

- Les prédictions d'un nouvel hiver rude font de nouveau augmenter les prix de 30 %.
- Lord Orgauth, dans son allocution mensuelle à son peuple, fait vœu que le prochain printemps apportera avec lui les premiers efforts de la ville pour reconstruire sa partie septentrionale.
- Le Seigneur Manshoon établit des plans pour prendre le pouvoir de Château-Zhentil l'année prochaine et le ramener sous le contrôle absolu du Réseau Noir.
- Les Chevaliers de Myth Drannor essaient de détruire le squelettique Pont du Tesh et le plus substantiel Pont de Force, sur lesquels les travaux des hommes de Gond avaient à peine démarré. Leur raisonnement n'est pas clair et peut avoir un rapport avec la protection de la partie sud de la ville contre une menace lâchée dans les ruines septentrionales.
- Lord Orgauth offre une prime de 20 000 pièces d'or à celui qui prouvera avoir assassiné un membre des Chevaliers de Myth Drannor.

Actions ennemies

Les événements qui se déroulent dans Château-Zhentil pendant l'Année du Gantelet sont exposés dans la section précédente, mais pas la plupart des réactions ennemies face à l'état affaibli de la cité. La participation de Château-Zhentil dans l'arène politique de la Mer de Lune restera faible un moment, pendant qu'il hésite à aller de l'avant, panse ses blessures et se reconstruit. Néanmoins, beaucoup des ennemis de la ville n'ont pas de scrupules à se venger de Château-Zhentil pour des exactions passées, réelles (pour la plupart) ou imaginaires. Dans sa longue histoire sanglante entachée de trahisons, Château-Zhentil s'est fait de nombreux ennemis, et Château-Zhentil a souvent engagé la plupart des hostilités. La liste de ses malversations est longue : la trahison à la Citadelle du Corbeau, la guerre à Yûlash et la prise de Vounlar et de Teshvague, entre autres. Le fait que Château-Zhentil ait encouragé et fermé les yeux sur un commerce d'esclaves a peu contribué à l'amélioration de son image.

Maintenant, toutefois, Château-Zhentil fut abaissé, humilié par une armée envoyée par le même dieu qui fut le *protecteur* de la ville. Quand les vieux ennemis de la cité apprirent cette nouvelle, certains gloussèrent de plaisir à la malchance de la ville et d'autres planifièrent une contre-attaque.

Les Ménestrels : bien que les Ménestrels aient déjà un agent dans Château-Zhentil, ils ont tranquillement infiltré quelques agents supplémentaires pour mieux surveiller sa restauration. Ils sont inquiets par la nature rude et mauvaise des proclamations du nouveau gouverneur de Château-Zhentil.

Montéloy et les Plumes Rouges : alors qu'aucune cité ne veut trop s'affaiblir pour tenter un siège complet de Château-Zhentil, les Plumes Rouges de Montéloy ont commencé à parcourir en toute impunité les terres qui avaient toujours été précédemment sous le contrôle du Zhentilar. En fait, les Plumes Rouges opèrent si près de Château-Zhentil qu'elles peuvent voir ses murailles dans le lointain. Tout en consolidant leurs positions à Yûlash, les forces de Montéloy ont commencé à harceler les lignes de ravitaillement de Vounlar et de Teshvague afin de finalement reproduire le succès de Montéloy à Yûlash.

Mulmastre : la marine mulmastre, bien que toujours en pleine reconstruction suite à sa défaite contre les Zhentils, ne se limite plus maintenant à naviguer sur la moitié orientale de la Mer de Lune. Elle a commencé à patrouiller dans la moitié occidentale, avec l'objectif affirmé d'aborder les navires en provenance et en direction de Château-Zhentil, volant leurs cargaisons et impressionnant les équipages les plus robustes.

Les Vaux : les Vaux ont été incapables d'arriver à un consensus sur la manière de répondre à l'état d'affaiblissement de Château-Zhentil. Pour le moment, le Seigneur Trystemine de Valombre engage des groupes d'aventuriers pour aller reconnaître Château-Zhentil et ses environs, et pour lui rendre compte de l'avance de sa reconstruction.







La Galerie des Malandrins

"C'est une honte que Château-Zhentil n'ait pas été détruit pendant la venue des dieux. Cela aurait sûrement épargné aux Vaux une décennie de misère des mains de ces chiens du Zhentarim"

- Mourngrym Amcathra, Seigneur de Valombre

"Un jour, j'aurai quelque chose à faire au sujet de Manshoon et de son insignifiant Zhentarim."

- Cyric, Prince des Mensonges

Desmonda



Hf G2 : TAC0 18/17 ; #AT 1 ; Dgt 1d4 (dague) ; CA 8 (DEX) ; pv 16 ; VD 12 ; TA M (1,65 m de haut) ; AL N ; NM 16.

F 10, D 16, C 15, I 12, S 11, Ch 16

Personnalité : belle, charmeuse, ambitieuse.

La noblesse masculine de Château-Zhentil connaît bien Desmonda. Au fil des ans, elle a discrètement été la maîtresse successive de sept nobles. C'est une rousse voluptueuse, âgée d'un quart de siècle environ, bien que paraissant la trentaine. Elle a des yeux violets malicieux. Elle s'habille avec de longues robes extravagantes et moulantes, de satin, de velours et de soie de couleur pourpre, bleu et or foncé. Elle aime danser et c'est une interlocutrice enjouée. Elle espère utiliser un jour ses relations avec la noblesse de Château-Zhentil et l'argent qu'elle a amassé pour se retirer dans le luxe en Sembie ou pour s'immiscer par le mariage dans la noblesse.

Eshaeris aussi appelée Dame Desmonda

Erinye (baatezu inférieur) : TAC0 12 ; #AT 1 ; Dgt 1d4+3 (*dague +3*) ou par arme ; CA 2 ; DV 6+6 ; pv 54 ; VD 12, vol 21 (C) ; AS utilise une des capacités, 1/round, à volonté : *animation des morts*, *charme-personne*, *détection de l'invisible*, *flammes*, *illusion majeure*, *infravision*, *invisibilité*, *métamorphose*, *suggestion*, *téléportation sans erreur* ; *terreur* à volonté ; *connaissance des alignements* (toujours actif) ; *charme* ; *portail* 1/jour soit 1d8 spinagons (50 % de chances) ou 1d4 barbazus (35 % de chances), ce qui laisse 15 % de risques de faire passer n'importe quoi ; DS moitié des dégâts en raison du froid et du gaz ; immunisé contre les dégâts du feu, le poison et les armes en fer froid ; armes +1 ou mieux pour toucher (excepté les armes en argent) ; FS peut être touché par les armes en argent non-magiques ; RM 30 % ; TA M 1,80 m de haut) ; INT Élevée (14) ; AL LM ; NM 12 ; PX 7 000 ; OM *corde d'enchevêtrement*.

Dame Desmonda est la compagne et l'épouse de Lord Orgauth. ("Dame" est un titre de politesse ; les deux ne sont pas - encore - mariés.) Desmonda est en fait l'erinye Eshaeris, qui fut transporté par Abarax (voir la rubrique sous Lord Orgauth) et qui a endossé l'identité de Desmonda dans la confusion qui a suivi la destruction de presque tout Château-Zhentil durant l'Année de la Bannière (1368 CV). Alors que Desmonda et Orgauth n'étaient pas en relation avant les événements de 1368 CV, les habitants blasés de Château-Zhentil trouvèrent plus facile de croire qu'ils n'avaient pas été autorisés à savoir que les deux étaient plus que des connaissances de passage. Après la mort de sa femme et ses enfants pendant le siège de la cité, que Lord Orgauth recherche







le réconfort dans la compagnie de Desmonda est quelque chose de plus facile à comprendre pour la plupart des gens.

En tant qu'erinye, Eshaeris peut provoquer la *terreur* chez toute créature qui la regarde. Elle peut aussi *charmer* quiconque se trouve à moins de 18 mètres ; sa victime n'a pas besoin de lui renvoyer son regard. Ses victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts comme si elles étaient à la moitié de leur niveau ou être complètement soumises à elle. Ainsi, un combattant du 12ème niveau ferait sa sauvegarde comme s'il était un combattant du 6ème niveau. Toutefois, Eshaeris ne peut avoir qu'un seul être à la fois sous son emprise.

Quand elle est sous la forme de Dame Desmonda, Eshaeris est physiquement identique à Desmonda. Toutefois, elle s'habille différemment, portant un étroit bustier de cuir noir, une jupe de soie noire, fendue sur le côté et une longue cape noire attachée avec une chaîne d'or. Elle porte une *dague +3* à sa ceinture ainsi qu'une *corde d'enchevêtrement* déguisée en chat à neuf queues. Elle affirme que le "fouet" est un symbole sacré de Loviatar, qu'elle prétend adorer.

Fzoul Chembryl



Hm C16 : TAC0 10, 6 *masse +4*, 9 *morgenstern +1* en argent ou *bâton-serpent* (vipère) ; #AT 1 ; Dgt 1d6+4 (*masse+4*), 2d4+1 (*morgenstern +1* en argent), 1d6+1 (fléau de fantassin en argent), 2d2 + poison si la tête du serpent est utilisée (*bâton-serpent*) ; CA -1 (DEX, *bracelets CA 2*, *cape chauve-souris*) ou -3 (DEX, harnois plain, *bracelets CA 2*, *cape chauve-souris*) ; pv 86 ; VD 12 (ou 6) ; AS sorts de prêtre ; DS déplacement et attaque non gênés par *toile*, *immobilisation*, *lenteur* ou en étant sous l'eau ; 90 % de chances d'être invisible quand il est immobile ou dans un endroit sombre ou ombreux ; TA M ; AL LM ; NM 15 ; OM *anneau d'action libre*, *anneau des sorts* (les MD doivent le déterminer pour leur campagne), *cape chauve-souris*, trois blocs d'*encens de méditation*, *masque d'os**, *sceptre d'annulation*.

F 12, D 15, C 16, I 14, S 17, Ch 13.

Personnalité : politique, insidieux, sournois.

Sorts (9/9/8/6/4/3) : 1er : *apaisement*, *bénédiction*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *empoisonnement de la nourriture et des boissons*, *invoquer la foi* (RdM), *protection contre le bien*, *soins des blessures légères* ; 2ème : *augure*, *connaissance des alignements*, *création de symbole sacré* (RdM), *détection des pièges*, *hésitation* (RdM), *immobilisation des personnes x2*, *discours captivants* (RdM), *silence sur 5 mètres*, *wiverne de garde* ; 3ème : *cécité*, *communication avec les morts*, *animation des morts* (RdM), *dissipation de la magie*, *fourvoiement magique* (RdM), *malédiction*, *prière*, *protection contre le Plan Négatif* ; 4ème : *abjuration*, *blessures graves*, *divination*, *langues*, *poison*, *protection contre la foudre* ; 5ème : *marée guerrière***, *rappel à la vie*, *blessures critiques* (RdM), *soins des blessures critiques* ; 6ème : *barrière acérée*, *mot de rappel.*, *orbe desséchante de Sol* (RdM).

RdM : *Recueil de Magie*. * Le *masque d'os* est décrit dans l'appendice **Objets Magiques**, page 128. ** *Marée guerrière* est détaillé dans l'appendice **Nouveaux sorts**, page 121.

Fzoul est beau, astucieux, costaud et a la langue bien affilée. Le prêtre principal du Zhentarim dirige le Réseau Noir quand Manshoon est absent ou indisposé. C'est un homme cruel à l'esprit méchant, qui rêve d'accéder à l'immortalité ou même à la déification. Il a des cheveux et une moustache roux et il porte habituellement toute la panoplie des vêtements de cérémonie d'un grand prêtre, en privé et en public. Politicien accompli, Fzoul est toujours prévenant avec ceux qui peuvent lui être utiles, et se montre indifférent, voire dédaigneux envers ceux qui ne peuvent pas affecter sa carrière. Il est aussi assez patient. Sa mise à profit des complexités de la politique bainite pour gagner du pouvoir a été lente, mais sûre, avant la malheureuse chute de Baine et l'ascendance de Cyric.

Fzoul est le fils unique d'un noble mineur de Château-Zhentil. Il entra dans le clergé de Baine assez tôt, utilisant ses talents d'administrateur pour progresser rapidement dans les rangs de l'Église. Ses interprétations doctrinales (combinées à son ambition) le firent rompre avec l'Église orthodoxe de Baine, entraînant de nombreux Bainites dans les rangs du Zhentarim de Manshoon.

Fzoul et ceux de sa faction sentent que pour adorer convenablement un Dieu de la Tyrannie, il faut soutenir un tyran, et le tyran le plus efficace par ici est Manshoon. Une fois dans les rangs du Zhentarim, ils se sont laissé charmer par le pouvoir. Fzoul est soucieux d'être un ami indispensable de Manshoon, tout en gardant assez de pouvoir. Il veut s'assurer que Manshoon ne le considère pas comme remplaçable ou comme une menaçante si puissante qui doit être éliminée à tout prix. (Manshoon pense que Fzoul est un maître-administrateur inestimable pour le Zhentarim. En fait, en raison de son autorité de longue date sur les nombreux prêtres (désormais) de Cyric dans le Zhentarim, Fzoul exerce sur les membres ordinaires de l'organisation une influence supérieure à celle de Manshoon.)

Avant l'Année des Ombres, la principale ambition de Fzoul avait été d'être le vrai chef du culte de Baine dans Château-Zhentil. La mort de Baine des mains de Torm lui fut néfaste. Après la disparition de son dieu et une rencontre personnelle avec le nouveau dieu Cyric, Fzoul s'est converti au culte du nouveau Prince des Mensonges - très à contrecœur. Il reste dans l'Église de Cyric comme administrateur, laissant les







devoirs de grand-prêtre à Maskul Crinpsyché, récemment nommé. La succession de Maskul comme grand-prêtre après la Débainification fut assurée par son frère Xéno.

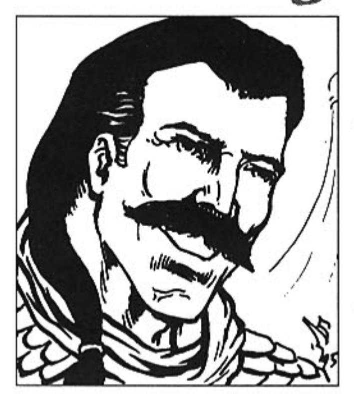
Pendant une décennie, Fzoul endura la domination accablante de Cyric dans les murs de Château-Zhentil. L'ancien Bainite pressa à plusieurs reprises Manshoon de déplacer la base d'opération du Réseau Noir à la Citadelle du Corbeau ou à la Forteresse Noire avant que tout ne soit perdu ; il fut très content quand Manshoon installa la plupart des opérations du Zhentarim à la Citadelle du Corbeau sur une période de six mois à la fin de l'Année de l'Épée (1365 CV). Après la création du *Cyrinishad*, la mort de Crinpsyché et la destruction de sa demeure, Fzoul s'enfuit vers Teshvague avec un important contingent de troupes zhentilars. Incertain de son prochain coup, il passa plusieurs mois sous l'œil vigilant du tyrannœil Manxam, attendant que les dieux dévoilent leurs jeux.

Ses prières furent exaucées avec la réapparition de Iyachtu Xvim, Fils de Baine et héritier du trône du Dieu des Conflits. Quand des réfugiés de Château-Zhentil lui apprirent le retour de Xvim, absent depuis plus d'une décennie de Féérune, Fzoul retourna dans les ruines de sa maison pour redonner un sens à sa vie. Il vient juste de contacter le nouveau culte de Xvim et a offert ses services comme administrateur et grand-prêtre. Il prévoit de s'emparer du culte de Xvim et d'incorporer ses membres dans le Réseau Noir, regagnant ainsi le contrôle qu'il possédait jadis dans l'organisation.

Ayant vu son allié Manshoon monter en puissance grâce à des tyrannœils, Fzoul essaya dans le passé de gagner à sa cause personnelle quelques-unes de ces créatures, espérant l'emporter si les choses débouchaient sur un conflit ouvert entre lui et le Grand Seigneur Manshoon. Il tenta de manipuler certains tyrannœils par des rivalités et des dissensions avec leurs semblables, mais fut vite humilié par plusieurs d'entre eux qui lui firent brutalement savoir qu'ils étaient pleinement conscients de toutes les grossières tentatives humaines visant à les manipuler - et que dans un conflit entre tyrannœils, tous les Zhentarims, et certainement tous les êtres de Féérune, étaient du bétail à sacrifier, par caprice ou par volonté.

Fzoul, furieux, se creusa la cervelle pour trouver une autre arme secrète à utiliser contre les tyrannœils de Manshoon - tout en lui restant loyal. Il eut vite l'idée de créer, par la force, des tyramorts (des tyrannœils morts-vivants) soumis à son contrôle et il a secrètement poursuivi ce but depuis quelque temps déjà. Il possède huit tyramorts qui attendent ses ordres dans un refuge-forteresse caché quelque part dans Féérune - probablement dans les friches de Thar, au nord des Pics du Tonnerre. Ce refuge est aussi équipé avec de la nourriture, de l'eau, des *potions de soient* d'autres objets magiques, ainsi que diverses sortes de serviteurs *golems*. Fzoul peut s'y réfugier par le truchement d'un *mot de rappel*, mais ne le fait que dans les pires extrémités.

Lord Orgauth



Hm G10 : TAC0 11/10, 9 *épée bâtarde +2* ou *arbalète légère de distance* ; #AT 3/2 (*épée bâtarde +2*) ou 1 (*arbalète légère de distance*) ; Dgt 2d4+3 (*épée bâtarde +2*) ; 1d4+1 (*arbalète légère de distance*) ; CA -1 (DEX, *armure de plates +2*) ; pv 66 ; VD 12 ; TA M (1,80 m de haut) ; AL LM ; NM 16 ; OM *arbalète de distance*, *yeux d'aigle*, *anneau d'influence humaine*.

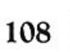
F 16, D 16, C 15, I 15, S 16, CHA 16 (18 pour les humains et les humanoïdes).

Personnalité : impitoyable, subtil, brutal de façon désarmante.

Lord Orgauth est un homme humain d'âge moyen. Ses cheveux noirs grisonnent sur ses tempes et il les porte habituellement attachés en queue de cheval. Ses yeux sont gris et froids et sa peau est tannée par les éléments et brunie par le soleil. Il a une cicatrice sur le menton et une moustache généreuse. Il porte souvent les couleurs brun-roux et écarlates de sa maison ; les armes de sa famille sont un corbeau roux qui attaque, toutes serres dehors, sur un fond pourpre. Ses armes personnelles, qui lui sont accordées pour ses loyaux services dans l'armée de Château-Zhentil, sont un soleil se levant derrière une tour sur un fond écarlate. Orgauth utilise rarement son emblème personnel, bien qu'une vieille amie en ait fait une fibule d'argent qu'il porte lors des fêtes. En combat, il revêt son armure de plates et brandit à deux mains une épée bâtarde. Il transporte ses *yeux d'aigle* dans une bourse pour les utiliser avec son *arbalète de distance*.

De prime abord, Lord Orgauth semble être un simple combattant-marchand, brusque dans ses manières et possédant juste assez de finesse pour survivre dans une ville essentiellement mauvaise. En fait, c'est un intrigant impitoyable et subtil.

Il est déchiré entre sa soif de contrôle et son souhait de maintenir les relations commerciales qui l'enrichissent. Publiquement, il soutient le Zhentarim (en effet, ses buts et les siens coïncident souvent), mais il supporte aussi des activités qui œuvrent contre le Zhentarim ou trahit ses projets les plus téméraires et les moins fondés. Il travaille pour maintenir le règne de Maalthiir à Montéloy afin de tenter de limiter la politique expansionniste du Zhentarim. Il croit qu'un empire centré sur Château-Zhentil irait trop loin, affaiblirait la force militaire de la cité et lui ferait gagner l'inimitié des conquis, ce qui pourrait égratigner ses propres perspectives commerciales. Un







de ses alliés majeurs est le tyrannœil Manxam, qui habite à Teshvague.

En tant que fils cadet d'un des nobles de Château-Zhentil, Orgauth s'est consacré à la guerre durant quinze années, combattant de nombreuses fois dans les armées de la cité. Quand son père et son frère aîné moururent, il se retira de l'armée pour devenir un des seigneurs de Château-Zhentil. Il est très respecté en tant que vétéran aguerri des campagnes de la Mer de Lune et c'est maintenant un riche marchand.

Ses revenus ont augmenté quand il a crée des affaires de raffinerie de minerai (principalement en exploitant une mine qu'il découvrit pendant une campagne contre les orques) et d'organisation de caravanes, et il entretient, en guise de force de travail normale, un important corps de gardes de 76 soldats. Cette dernière mesure perspicace a sans aucun doute était le garant de sa survie dans la hiérarchie de la noblesse de Château-Zhentil pendant la montée du Zhentarim. Il y a eu plusieurs tentatives contre sa vie de la part de rivaux zhentarims, et toutes ont échoué grâce à la vigilance de ses gardes du corps.

Manshoon considère Orgauth comme un adversaire loyal, un de ces nobles qui ne voit pas de sagesse dans l'expansionnisme de Château-Zhentil, mais reste son partisan car il pense qu'il est le plus compétent pour diriger la cité. Orgauth est aussi consulté par le Seigneur Chess. En sa présence, Orgauth se prononce toujours *en faveur* du Zhentarim. Il œuvre *contre* le Zhentarim à un niveau plus subtil.

Le corps de garde d'Orgauth, fréquemment stationné dans sa citadelle au sud-est de Château-Zhentil, consiste en 5 guerriers du 5ème niveau (les sergents qui commandent les autres), 9 guerriers du 4ème niveau, 12 guerriers du 3ème niveau, 20 guerriers du 2ème niveau et 30 guerriers du 1er niveau. Tous ces guerriers sont entraînés à l'équitation, à l'épieu, à l'arc court, et à l'épée large et au bouclier. Ils ne sont pas vraiment une véritable force de cavalerie, mais ils peuvent rester en selle assez longtemps pour aller à la bataille, où ils mettent pied à terre pour combattre. La vraie main-d'œuvre d'Orgauth consiste en 50 personnes (guerriers niveau 0) entraînées à la guerre et à la surveillance.

Orgauth est l'archétype du méchant que l'on déteste haïr. Il a une certaine courtoisie et distinction que n'ont pas la plupart des Zhentarims. C'est un homme mauvais, mais il ne veut pas répandre sa malveillance sur toute la Mer Intérieure comme le fait le Zhentarim. Il veut être laissé seul pour oppresser ses travailleurs, vendre et acheter des esclaves et manipuler le marché des minéraux pour son propre profit.

Si le Zhentarim lui ordonne de tuer les PJ, il essaie certainement de le faire. Sa priorité est son confort. De même, s'il pense que les PJ peuvent freiner l'expansion du Zhentarim, il peut fermer les yeux et les laisser continuer plutôt que de les dénoncer à Manshoon. Après tout, si Manshoon et Fzoul étaient détruits, un homme pourrait revenir pour tire un profit malhonnête de la paix, et Château-Zhentil deviendrait un endroit beaucoup moins difficile à vivre.

Il peut être contacté à ses bureaux dans sa citadelle. Il se trouve généralement à Château-Zhentil, bien qu'il puisse occasionnellement accompagner des caravanes partout autour de la Mer de Lune. Dans ce cas, il est entouré d'une troupe de gardes du corps (25 hommes). Le reste s'occupe de la maison.

Abarax
aussi appelé Lord Orgauth

Diantrefosse (Baatezu majeur) : TAC0 7 ; #AT 6 ; Dgt 1d4 (aile)/1d4 (aile)/1d6 (griffe)/1d6 (griffe) ou 1d6+6 (gourdin dentelé)/2d6+poison et maladie (morsure)/2d4 (queue) ou 2d4+8 (*épée bâtarde +2*) ; CA -5 ou -7 (*armure de plates +2*) ; DV 13 ; pv 104 ; VD 15, vol 24 (C) ; AS utilise une des capacités suivantes, 1/round, à volonté : *animation des morts*, *boule de feu*, *charme-personne détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *flammes*, *illusion majeure*, *immobilisation des personnes*, *infravision*, *invisibilité majeure*, *métamorphose*, *mur de feu*, *portail* (deux baatezus mineurs ou un baatezu majeur), *pyrotechnie*, *suggestion*, *téléportation sans erreur* ; aura de *terreur* (6 mètres de rayon) ; *connaissance des alignements* (toujours actif) ; *symbole de douleur* 1/jour ; *souhait* 1/an ; morsure empoisonnée ; constriction caudale après une touche réussie ; DS dégâts du gaz, du froid et des armes en argent non-magiques réduits de moitié ; immunisé contre les dégâts du feu, du poison, des armes en fer froid ; régénère 2 pv/round ; armes +3 ou mieux pour toucher (excepté celles en argent) ; FS peut être touché par des armes en argent non-magiques ; RM 50 % ; TA G (3,6 m de haut) ; INT Géniale (18) ; AL LM ; NM 20 ; PX 21 000 ; OM *amulette des langues*.

Abarax le diantrefosse a commencé à incarner Lord Orgauth après la destruction de la majeure partie de Château-Zhentil durant l'Année de la Bannière (1368 CV). Il utilise sa *métamorphose* pour lui ressembler physiquement (voir ci-dessus), tout en conservant sa propre résistance, ainsi que toutes ses capacités non-physiques. Sous cette forme, il est sinistrement séduisant. Il communique normalement par télépathie, mais pour peaufiner son déguisement, il porte une *amulette* qui fonctionne comme un sort de *langues* permanent. Quand il est *métamorphosé* en Orgauth, l'*amulette* devient élément intégrant de sa forme. Quand il utilise sa véritable apparence, l'amulette pend à une chaîne autour de son cou.

Dans les situations de combat (quand il est travesti), Abarax porte l'*armure de plates +2* d'Orgauth, ce qui monte sa CA à -7, et utilise l'épée de ce dernier, une *épée bâtarde +2*. Quand il n'est pas équipé pour le combat, ses goûts vestimentaires diffèrent fortement de ceux d'Orgauth ; il préfère de coûteuses chemises de soie noire, des pantalons noirs et des bottes noires, et il porte en permanence une longue cape noire attachée avec une chaîne d'argent frappée des armoiries personnelles d'Orgauth, un soleil se levant derrière une tour sur un fond






écarlate. Ceux qui connaissent le véritable Orgauth peuvent soupçonner quelque chose, en remarquant ce changement radical de préférence vestimentaire.

Manshoon du Zhentarim



Hm M19 : TAC0 14/15 ; #AT 1 ; Dgt 1d6 (*bâton du mage*) ; CA 0 (DEX, *gorgerette de bataille, bracelets de défense* CA 3) ; pv 63 ; VD 12 ; AS sorts de magicien ; les victimes de ses sorts d'*amitié, charme-monstre, charme-personne, immobilisation des monstres, immobilisation des personnes, métamorphose d'autrui* ou *suggestion* ont -20 % à leur résistance à la magie et -4 à leurs jets de sauvegarde ; DS sort permanent de *protection contre les projectiles non-magiques* ; bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts ; bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde ; peut absorber l'énergie des sorts dirigés contre lui quand il utilise son *bâton du mage* ; RM 5 % ; TA M (1,77 m) ; AL LM ; NM Élite (14) ; OM *gorgerette de bataille, fibule bouclier, anneau des sorts* (les MD doivent le déterminer pour leur campagne), *anneau de renvoi des sorts* (gardé dans la poche), *anneau des arcanes* (double les sorts des 4ème et 5ème niveaux), *robes des archimages noires, sceptre de séduction* avec 28 charges, *bâton du mage* avec 17 charges, *baguette de détection de la magie* avec 81 charges.

F 10, D 16, C 16, I 18, S 16, CHA 18.

Personnalité : cruel, calculateur, prudent.

Sorts (5/5/5/10/10/3/3/3/1)* : 1er : *charme-personne, mains brûlantes, poigne électrique, projectile magique, serviteur invisible* ; 2ème : *cécité, ESP, nuage puant, rayon débilitant, ténèbres sur 5 mètres* ; 3ème : *clairaudience, dissipation de la magie, éclair, immobilisation des personnes, suggestion* ; 4ème : *bouclier de feu, charme-monstre, confusion, invisibilité majeure, métamorphose d'autrui, miroir magique, mur de feu, peau de pierre, porte dimensionnelle* ; 5ème : *chaos, cône de froid, conjuration d'élémental, débilité mentale, illusion majeure, magie d'ombre, nuage mortel, passe-murailles, réceptacle magique, téléportation* ; 6ème : *désintégration, projection de l'image, vision vraie* ; 7ème : *doigt de mort, disparition, téléportation sans erreur* ; 8ème : *emprisonnement de l'âme, métamorphose universelle, symbole* ; 9ème : *clone de stase, emprisonnement.*

* comprend les doubles pour l'*anneau des arcanes*

Manshoon du Zhentarim est un homme de taille moyenne qui porte habituellement un masque sous sa robe capuchonnée. Toutefois, il est difficile de dire quand il est masqué et quand il ne l'est pas, car le masque est réputé être enchanté pour travestir le visage du porteur en ce qu'il souhaite ressembler. Seuls les rares personnes qui fréquentaient Manshoon dans son enfance connaissent son apparence originale, et il peut avoir métamorphosé son visage en un autre, de façon permanente, depuis lors. Manshoon dissimule davantage son apparence avec la magie quand il s'aventure dans les rues de Château-Zhentil ou dans la Citadelle du Corbeau. En dépit d'une taille et d'une constitution moyennes, une aura palpable d'autorité émane de lui. Manshoon a tendance à s'habiller avec des couleurs sombres, comme le noir, l'anthracite, le violet foncé, le rouge profond et le grenat. Bien sûr, toutes ses tenues sont recouvertes par sa *robe des archimages noire*.

Manshoon est l'aîné du combattant de renom Harlshoon, premier seigneur de Château-Zhentil. Il appris très tôt que le meilleur endroit à occuper dans une tyrannie est le siège du tyran. Son despote de père abusa de son pouvoir sur ses enfants et Manshoon décida que personne n'aurait jamais plus d'autorité sur lui. Après la mort de son géniteur, Manshoon tua son seul frère, Asmuth, de façon à ce que personne ne puisse s'opposer à sa quête du contrôle de Château-Zhentil.

Son intelligence politique, sa richesse personnelle et la poursuite de l'Art lui firent vite gagner son statut de maître-magicien. On pense que la bibliothèque de sorts de Manshoon équivaut celle de Khelben "Bâton noir" Arunsun. Sa collection d'armes et de dispositifs magiques est réputée être la plus grande détenue par un seul magicien partout dans les Royaumes, bien qu'elle soit dispersée dans plusieurs endroits cachés qui sont gardés par des sorts et des monstres. Sa richesse personnelle a sûrement accru sa collection d'objets magiques bien au-delà de celle de Khelben. Un objet de sa propre conception, que Manshoon porte toujours, est sa *gorgerette de bataille*. (Elle est décrite dans l'appendice **Objets Magiques**, page 126)

Au fil des ans, Manshoon s'empara facilement du conseil gouvernant Château-Zhentil, et ce, par la ruse, l'intrigue et le soutien d'alliés très cultivés, en la personne de tyrannœils et d'une faction de l'Église de Baine dirigée par Fzoul Chembryl. Il y créa alors le Zhentarim qui, depuis, a toujours posé une poigne de fer sur cette cité, sur la Forteresse Noire et la Citadelle du Corbeau. C'est par l'entremise de ce Réseau Noir, qu'il espère contrôler totalement les Contrées du Mitan et au-delà. Son but ultime est la domination des Royaumes de la Montagne du Levant dans la Côte des Épées. Alors, peut-être, se sentira-t-il en sécurité et certain que personne ne peut plus le tyranniser.

Manshoon n'est presque jamais là quand ceux qui sont sous son commandement affrontent le danger. En dépit de son pouvoir personnel et de ses ressources magiques considérables, Manshoon est assez satisfait de fuir du combat. Beaucoup ont essayé de tuer le maître du Zhentarim, mais personne n'a jamais complètement réussi. Il est mort plusieurs fois, seulement pour voir un *clone de stase* renaître par la suite du fait d'un







sort de *contingence*. (*Clone de stase* est un sort que Manshoon a développé, et il est le seul à le connaître. Il est décrit dans l'appendice **Nouveaux Sorts**, page 123.) Les *clones de stase* de Manshoon sont une source de terrifiantes rumeurs au sujet de ses nombreuses résurrections. Il est aussi connu pour posséder plusieurs cryptes cachées, dans lesquelles sont entreposés des clones de stase, à la fois dans Château-Zhentil et ailleurs sur (et sous) Féérune.

Manshoon passa, une fois, une année entière dans la solitude, prétendant s'être converti au culte de Lathandre dans une communauté monastique de Sembie. Durant cette période, il affirma méditer sur les utilisations de la magie pour améliorer la fertilité et la croissance agricoles. En réalité, il passa ses jours à utiliser des sorts améliorés d'*œil de magicien* pour surveiller des terres entre les Pics du Tonnerre et le Bief du Dragon. (L'*œil perçant* de Manshoon est un sort du 5ème niveau, identique au sort bien connu du 4ème niveau *œil de magicien*, excepté que sa durée est de deux tours par niveau.) Inlassablement, Manshoon sonda chaque ruelle, chemin, piste, ruine, caverne et passage souterrain. Aujourd'hui, il se souvient de la disposition générale de toutes les communautés sembiennes, des Vaux et de la Mer de Lune occidentale - et des Profondeurs en dessous d'elles. Il sait exactement où se trouvent (ou, se trouvaient, environ deux décennies avant 1368 CV) toutes les connections entre les Royaumes de surface et les Contrées du Dessous. Il a examiné de façon exhaustive, a appris par cœur et utilisé les endroits adaptés aux surveillances, les lieux isolés partout dans les régions de surface et souterraine, de façon à ce qu'ils soient des destinations "étudiées soigneusement" ou "très familières" pour les sorts de *téléportation*.

Peu de temps après le Temps des Conflits, Manshoon commença à transférer la base des opérations du Zhentarim de Château-Zhentil vers la Citadelle du Corbeau. Cette réorganisation répondait aux folles préoccupations de Cyric, Prince des Mensonges, concernant la cité. Alors que l'autorité du jeune dieu commençait à prendre des proportions fanatiques, Manshoon vit la nécessité d'abandonner la cité au bord de l'autodestruction. Quand Château-Zhentil fut détruit dans la débâcle du *Cyrinishad*, Manshoon était confortablement installé dans la citadelle, sirotant un thé, qu'il quitta seulement quelques instants, le temps de rapatrier par téléportation quelques personnes "utiles".

Les plans de l'archimage pour l'avenir sont incertains, bien qu'ils puissent inclure la reconstruction de Château-Zhentil. L'expansion du Zhentarim vers les Contrées du Mitan occidentales lui tient aussi à cœur. Il lui faut protéger la route commerciale du nord d'Eauprofonde à travers l'Anauroch, développer et étendre davantage les routes à travers les Royaumes méridionaux.

Le Grand Seigneur de Château-Zhentil est passé maître dans la manipulation. Confiant à l'extrême, il conserve un calme glacial alors qu'il monte perpétuellement de dangereux sous-fifres rivaux les uns contre les autres. Il ne laisse jamais son tempérament l'emporter sur la raison et il est toujours vigilant. Il sait qu'il est haï et craint - et s'en soucie comme d'une guigne, aussi longtemps qu'il peut contrôler la vie et les événements autour de lui dans autant de Royaumes que possible. Le pouvoir est son dieu et son usage subtil, sa plus grande satisfaction.

Sememmon de la Forteresse Noire



Hm M15 : TAC0 16, 15 *bâton +1* ou *dague de venin +1* ; #AT 1 ; Dgt 1d6+2 (*bâton +1*) ou 1d4+1+poison (*dague de venin +1*) ; CA 1 (DEX, *bracelets de défense* CA 2) ; pv 56 ; VD 12 ; AS sorts de magicien ; DS *pierre ioun* qui absorbe les sorts jusqu'au 8ème niveau ; TA M (1,75 m) ; AL LM : NM Élite (13) ; OM *fibule bouclier*, *cape gargouille*, *heaume de téléportation*, *pierre ioun* (ellipsoïde lavande et vert) avec 64 niveaux de sort restant, *fétiche antipoison*, *anneau de régénération*, *robe de dissimulation*, *baguette de foudre* avec 27 charges.

F 9, D 15, C 9, I 18, S 16, CHA 14.

Personnalité : impitoyable, arrogant, intrigant.

Sorts (5/5/5/5/5/2/1) : 1er : *détection de la magie*, *mur de brouillard*, *projectile magique*, *serviteur invisible*, *sommeil* ; 2ème : *apparence altérée*, *détection de l'invisibilité*, *force fantasmatique majeure*, *nuage puant*, *verrou du magicien* ; 3ème : *boule de feu*, *dissipation de la magie*, *lenteur*, *protection contre le mal sur 3 mètres*, *protection contre les projectiles non-magiques* ; 4ème : *détection de la scrutation*, *invisibilité majeure*, *œil de magicien*, *peau de pierre*, *tempête glaciale* ; 5ème : *cône de froid*, *mur de pierre*, *nuage mortel*, *renvoi*, *téléportation* ; 6ème : *désintégration*, *globe d'invulnérabilité* ; 7ème : *horreur hurlante*.

Sememmon est un homme d'âge moyen, en excellente santé. Il a d'épais cheveux noirs, ne porte ni barbe ni moustache. Quand il est dans les limites de la Forteresse Noire, il met des robes multicolores qui conviennent à son statut de dirigeant du château. Quand il voyage, il revêt sa *robe de dissimulation* et utilise des sorts pour masquer son apparence.

Commandant de la Forteresse Noire, c'est l'un des anciens apprentis de Manshoon du Zhentarim. Mage implacable, il s'est hissé dans la hiérarchie du Réseau Noir à force d'anticiper la trahison. Il s'est livré sans hésitation au meurtre impitoyable des subalternes et des rivaux qui recherchaient à contester son pouvoir. Remarquant ce mage prometteur, Manshoon promut






Sememmon dans le Cercle Intérieur du Réseau Noir après la mort d'un ancien membre. Sememmon est le plus jeune membre du Cercle Intérieur et il attend patiemment le jour où Fzoul et Manshoon se déchireront. Ce jour-là, il lui faudra aider le vainqueur ou prendre lui-même le commandement si ses aînés se détruisent mutuellement. Pendant ce temps, son attitude généralement neutre fournit de la stabilité au Cercle Intérieur.

La neutralité de Sememmon dans la politique du Zhentarim reflète sa nature prudente et planificatrice. Il est continuellement impliqué dans des complots qui peuvent mettre des mois ou des années à aboutir. Pour lui, les contretemps ne sont que des briques pour construire la victoire finale.

Ce commandant compétent a réussi à rester vivant parce qu'il étudie soigneusement ses subalternes, utilisant des sorts de scrutation de toutes sortes pour espionner leurs actions et pour suivre leurs déplacements, et aussi parce qu'il est immunisé contre le poison et qu'il n'a pas besoin de dormir. Il élimine cette dernière nécessité depuis longtemps en s'appliquant un puissant sort de magie nécromantique de sa propre conception. Il a toutefois encore besoin d'entrer dans un léger état méditatif pendant un certain temps pour remémorer tous ses sorts. Son immunité contre le poison est plus ordinairement acquise grâce à un *fétiche antipoison*.

Sememmon reste loyal envers le Seigneur Manshoon, qui le traite comme un fidèle lieutenant. Fzoul Chembryl, d'un autre côté, préfère que Sememmon demeure éloigné des actions quotidiennes du Réseau Noir et de Château-Zhentil. En conséquence, après la mort de la reine-liche Varalla et la conquête de la Forteresse Noire, Sememmon fut affecté au commandement de ce fief. C'est une position assez importante pour mériter son attention, mais pas suffisamment pour que Manshoon et ou Fzoul pensent qu'il représente une menace. La Forteresse Noire est aussi assez éloignée pour que la haine de Fzoul à son égard ne devienne pas une obsession dévorante (et absorbante). De la Forteresse Noire, il est en mesure d'étendre l'influence du Zhentarim vers l'ouest et de développer le contrôle sur les routes commerciales, entre la Côte des Épées et la Mer de Lune.

La mort signifie peu de chose pour Sememmon, et il ne la craint en aucune façon. En fait, le magicien a été tué plusieurs fois, et sa forme mortelle actuelle est un clone crée par Manshoon, après que les Ménestrels eurent détruit sa véritable forme physique. Manshoon garde des tissus de Sememmon, pour se préserver sa loyauté s'il périssait de nouveau.

Sememmon porte généralement sa *cape gargouille* quand il sait qu'il va se battre. (Cette cape est décrite dans l'appendice **Objets Magiques**, page 126). Un de ses sorts préférés est l'*horreur hurlante*. (L'*horreur hurlante* est détaillée dans l'appendice **Nouveaux Sorts**, page 123.) Ces deux magies lui ont fait gagner plusieurs duels et l'ont aidé à réprimer les trahisons de petits mages zhentarims trop ambitieux. Sememmon voyage constamment dans les Contrées du Mitan, s'assurant que ses plans et ceux du Zhentarim sont suivis à la lettre - il prend souvent sur lui de s'occuper personnellement du travail. Le mage a fait de la Forteresse Noire un endroit quasiment inexpugnable, avec des douzaines de pièges magiques et mécaniques. La plupart de ces pièges gardent les expériences magiques et les objets magiques du Zhentarim, crées et entreposés au plus profond du château.






Appendice I : Les Nouvelles Puissances des Royaumes





La destruction de Château-Zhentil fut, en partie, le reflet d'une lutte supérieure dans les domaines des dieux, car Cyric, par l'intrigue et la manipulation, chercha à étendre davantage son influence parmi les Puissances divines des Royaumes. Quand la poussière retomba, Cyric était devenu fou, un nouveau Dieu de la Mort avait été crée et Mask, le Dieu des Voleurs, avait été laissé à son véritable destin non révélé. Cette section clarifie la situation actuelle (pour autant que de telles choses puissent l'être) et détaille les capacités des différents prêtres spécialistes de ces divinités.

Cyric

(Prince des Mensonges, Prince de la Folie, le Soleil Noir)



"Pendant un instant, le Prince des Mensonges entendit le concert harmonieux des voix dans sa tête. Aucune de ces voix ne pouvaient contester son absolu suprématie sur les autres dieux de Féérune. Le Cyrinishad le démontrait et Cyric, lui-même, l'avait lu très soigneusement."

- Le Prince des Mensonges

Puissance supérieure du Pandémonium, CM

Portefeuille :	Meurtre, conflit, mensonges, intrigue, duperie
Obligations et pouvoirs :	Sagesse 13
	Force 13
Armes autorisées :	Toutes les armes contondantes et les épées longues
Armures autorisées :	Quelconque
Sphères majeures :	Astrale, Charme, Climat, Combat, Conjuration, Garde, Générale, Nécromancie, Soins, Soleil
Sphères mineures :	Divination, Élémentaire, Protection
Objets magiques autorisés :	Les mêmes que les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Cyric peuvent repousser ou commander les morts-vivants.
- Les prêtres spécialistes de Cyric gagnent +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts qui utilisent la magie illusion/fantasmatique.
- Les prêtres spécialistes de Cyric ne sont pas affectés par les sorts de *terreur* et les autres magies qui altèrent les émotions. Ils peuvent toujours être charmés et sont sujets aux sorts d'enchantement/charme en général, du moment que ces sorts n'ont pas d'effet direct sur les émotions.
- Au 5ème niveau, les prêtres spécialistes de Cyric peuvent conjurer un serviteur aérien (comme avec le sort *serviteur aérien*). Ce serviteur *combattra* pour le prêtre (contrairement aux restrictions normales du sort) et peut agir comme assassin magique. Un seul serviteur aérien peut être conjuré par mois (30 jours) et un seul peut être contrôlé à la fois.







- Au 15ème niveau, les prêtres spécialistes de Cyric peuvent instiller la folie. Cette capacité est identique au sort de magicien *débilité mentale*, sauf qu'aucun ajustement de Sagesse n'est fait pour le jet de sauvegarde et que le prêtre de Cyric doit toucher sa cible.

La destruction de Château-Zhentil et la plupart des autres malheurs de Féérune peuvent être imputés à Cyric, appelé le Soleil Noir, le Prince des Mensonges et le Prince de la Folie. Dans une tentative pour étendre davantage sa propre puissance, Cyric a crée le *Cyrinishad*, un livre qui prétend dire la vérité sur sa magnificence. En réalité, cet ouvrage est enchanté pour enchaîner servilement le lecteur à la croyance selon laquelle Cyric est l'être le plus important de l'univers. Cyric a commis une grave erreur en lisant son propre livre, ce qui l'a rendu fou. Il est persuadé d'être le centre de l'univers et que tout ce qui se passe est le fait de son intervention directe. (L'artefact appelé le *Cyrinishad* est décrit dans l'appendice **Nouveaux objets magiques**, page 127)

Puissance : la folie de Cyric a pris plusieurs formes, y compris des visions et un chœur permanent de voix qui murmurent et gémissent au fond de son esprit. Ces voix peuvent être des parties de sa propre conscience dévastée ou les restes des dieux que Cyric a tués ou dont il a usurpé les portefeuilles. Les moins charitables déclarent que sa folie est le résultat logique de sa tentative de dominer les Royaumes, mais ils font ces commentaires à voix basse, car Cyric conserve une grande partie de son pouvoir et *toute* sa nature vengeresse.

Cyric a fui Castel-Os, l'abandonnant ainsi que les portefeuilles de la mort et des morts à Kelemvor. Il a maintenant construit un château corrompu et sans cesse changeant dans le Pandémonium, d'où il élabore ses plans pour les Royaumes. De tels plans ont, jusque-là, connu diverses fortunes, mais Cyric croit que leurs conséquences sont celles qu'il a voulues - puisqu'il est l'être le plus puissant de l'univers.

Cyric déteste les autres dieux, tout comme Xvim, mais dans son cas, il les considère comme ses marionnettes, facilement dupées et vaincues, qui ne doivent leur existence qu'à son seul caprice.

Éthique : en abandonnant les portefeuilles de la mort et des morts, Cyric s'est libéré pour mieux laisser s'épanouir sa véritable nature : traîtrise, intrigue, conflit et désastre. La violence gratuite n'est jamais aussi bonne que celle qui sert un but plus grand et plus dangereux. Les plans et contre-plans peuvent se déformer et se retourner sur eux-mêmes, comme une défaite dans une région peut amener à la victoire générale du Soleil Noir.

Tous les moyens, toutes les méthodes, les sacrifices ou les traîtrises sont permis s'ils conduisent à la fin souhaitée. Le malheur de Cyric n'est pas qu'il manque du pouvoir pour réaliser ses désirs - en réalité, c'est qu'il a tant de désirs (parfois contradictoires) que ses plans (et ceux de son clergé) œuvrent souvent les uns contre les autres.

Clergé : Avant les événements qui ont rendu fou son dieu, le clergé de Cyric a bénéficié d'une décennie de croissance et de consolidation. Il a absorbé un grand nombre des adorateurs de Baine, de Bhaal et de Myrkul, et même la révélation de la mort de Leïra a gonflé ses rangs. Quelques moines pensent que Cyric reste étroitement lié à la haute hiérarchie de son clergé, puisqu'on attend de ses grands prêtres qu'ils exécutent ses ordres, aussi dangereux ou bizarres qu'ils puissent paraître.

Quelques prêtres conduisent toujours leurs tâches avec le même enthousiasme. D'autres cherchent à obéir à toutes les directives, tout en en changeant l'esprit. Quelques-uns remarquent (calmement et cyniquement) que si Cyric a remplacé les dieux avant lui, il peut, lui aussi, être remplacé.

Les prêtres de Cyric s'habillent de robes noires ou violet foncé, avec ou sans capuches. Ils portent des bracelets d'argent aux poignets et quelques-uns peignent le symbole de Cyric sur leurs joues ou leur front. Ce symbole est constitué d'un crâne blanc (sans mâchoire) ou d'un soleil flamboyant violet foncé. Le soleil est parfois représenté en noir quand la couleur aubergine n'est pas appropriée ou quand la représentation est bicolore.

La religion de Cyric attire ceux qui aiment le pouvoir. Elle reste forte dans les régions où le mal est planifié et où des êtres souhaitent imposer leur volonté à d'autres. Les membres du clergé sont toujours conscients qu'un supérieur peut chuter, leur permettant de progresser. Quelques prêtres sont encouragés par des voix intérieures qui peuvent ou non être celle de l'esprit de leur divinité.

Iyachtu Xvim
(Le Fils de Baine)

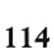


"Ceux qui sont informés des mœurs des dieux savent, depuis longtemps, que Xvim souhaitait voir son père mort. Quelle ironie que son vœu fût exaucé, seulement pour voir Baine remplacé par quelqu'un d'encore plus puissant !"

- Elminster de Valombre

Puissance inférieure de Géhenne, LM

Portefeuilles :	Tyrannie, haine
Obligations et pouvoirs :	Sagesse 10 Force 12
Armes autorisées :	Toutes les armes contondantes sans projectiles et les javelots
Armures autorisées :	Quelconque
Sphères majeures :	Combat, Conjuration, Divination, Élémentaire, Garde, Générale, Nécromancie



Sphères mineures : Création, Soleil (effets inversés uniquement)
Objets magiques autorisés : Les mêmes que les clercs

Pouvoirs conférés

- Les clercs spécialistes de Xvim peuvent repousser ou commander les morts-vivants.
- Les clercs spécialistes de Xvim gagnent +1 à leurs jets de sauvegarde contre les sorts lancés par les prêtres de Cyric ou de Baine. De plus, ils gagnent +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts contre ces prêtres.
- Les clercs spécialistes de Xvim ne sont pas affectés par les sorts *terreur*, mais ils peuvent l'être par les autres sorts qui touchent les émotions et les capacités pseudo-magiques qui engendrent la terreur.
- Au 5ème niveau, les prêtres spécialistes de Xvim peuvent générer une *aura de terreur* dans un rayon de 3 mètres. Cette aura est identique au sort de magicien du 4ème niveau *terreur*. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde ressentent quand même un sentiment de malaise, mais cela n'affecte pas leurs actions. Cette aura peut être générée une fois par jour et dure 1 round par niveau du prêtre. Les autres prêtres de Xvim, ainsi que les prêtres conservateurs de Baine, sont immunisés contre ces effets.
- Les prêtres du 9ème niveau de Xvim peuvent lancer *protection contre le bien sur 3 mètres*, une fois par jour, qui dure 1 round par niveau du lanceur.

Xvim est réputé être le fruit de l'union du Seigneur Noir, Baine, et d'une tanar'ri supérieure ou suprême. (Une histoire raconte qu'il est le rejeton du Seigneur Noir et d'une paladin corrompue.) Pendant le Temps des Conflits, Xvim se trouva mystérieusement confiné dans les profondeurs souterraines de Féérune - précisément sous Château-Zhentil. Entre la fin du Temps des Conflits jusqu'à la destruction de Château-Zhentil, cette quasi-puissance s'échappa de sa prison terrestre et établit une base dans la Géhenne ; Xvim se considère comme une Puissance des plans à part entière.

Avec les revers que Cyric a subis, Xvim a pris sur lui de lui arracher quelques-uns des anciens portefeuilles de son père, Baine. Depuis son incarcération, il semble plus intelligent, plus méfiant et plus capable qu'avant. Pour acquérir de la puissance, il a entrepris une approche plus subtile que celle que les légendes précédentes lui accréditaient. Le dieu maléfique s'est fait connaître de ceux qui étaient jadis des fidèles de Baine. S'attachant rapidement des adeptes, il les envoya au-delà de Château-Zhentil à la recherche de victimes dont il pourrait drainer et absorber la force vitale afin de sortir de l'état de quasi-puissance et passer à celui de divinité à part entière.

Maintenant que Xvim marche de nouveau sur Féérune et qu'il s'est propulsé à un statut divin, il projette de prendre le portefeuille de son père et son statut parmi les divinités de Féérune. Notez que dans l'aventure **Gain de temps**, Xvim a la possibilité de devenir une Puissance intermédiaire si son plan n'est pas contrecarré. S'il l'est, sa progression divine s'arrête au stade de puissance mineure, et c'est ce qu'il est supposé être dans les matériels de jeu à venir pour les *Royaumes Oubliés* (ce qui suppose que les PJ réussissent à faire obstacle à Xvim). Dans les deux cas, le petit dieu a abandonné les rangs des perdants et se sent prêt à prendre sa place parmi les autres puissances renommées de Féérune.

Puissance : Xvim mesure 3,60 mètres, a une peau écailleuse brun-noir et des yeux vert luisant. Il est doté de puissantes griffes avec lesquelles il peut attaquer deux fois, mais il préfère utiliser le *cimeterre des âmes*, un *cimeterre* loyal mauvais +3 qui absorbe deux niveaux d'énergie vitale à des adversaires vivants.

Xvim est un être vaniteux. Le plus souvent, il apparaît comme un homme séduisant, noir, de taille moyenne, à la fin de la trentaine. Sous cette forme, la couleur de ses yeux est émeraude brillant, beaucoup plus verte que leur couleur naturelle.

Xvim veut éliminer complètement Cyric, mais se satisfait, pour l'instant, de voir son pouvoir simplement réduit. Il considère l'incident du *Cyrinishad* comme une opportunité de montrer aux anciens adorateurs de Baine que le mortel arriviste Cyric est incompétent, et que seul Baine ou un de son sang vaut vraiment l'obédience.

Actuellement, Xvim est occupé à constituer son clergé dans ce qui reste de Château-Zhentil. Comme la cité est en pleine renaissance, il considère que son Église est, elle aussi, sur un nouveau départ, car il pense que le renouveau de Château-Zhentil et sa propre ascension sont liés.

Xvim éprouve de la haine pour toutes les divinités de Féérune, quel que soit leur alignement. Il ne connaît pas l'identité de celui qui l'a confiné sous terre (un rapport prétend que c'est Ao) et blâme l'intégralité du panthéon féérunien pour ce malheur. Il prépare donc sa vengeance en conséquence.

Éthique : Xvim prend plaisir à tuer et à détruire, et encourage ses fidèles à l'imiter. Dans son ténébreux esprit corrompu, rien ne vaut d'être accompli sans la destruction de quelque chose d'autre.

Ses suivants doivent être aussi engagés que lui dans la destruction, l'oppression et la cruauté. Xvim est partisan d'un ordre hiérarchique répressif, qui récompense ceux qui écartent les autres pour leur profit personnel. Ceux qui sont sommet de la chaîne alimentaire font leurs proies de ceux qui sont en bas. Ou ces derniers survivent (et deviennent plus forts) ou ils périssent - auquel cas ils sont faibles et n'appartiennent en aucune façon au camp de Xvim.

Clergé : les prêtres de Xvim ont actuellement plusieurs missions : rassembler des victimes pour nourrir son insatiable






appétit ; rechercher le clergé démoralisé et caché de Baine et lui offrir une chance de rejoindre Xvim ; et détruire les suivants de Cyric, ainsi que les prêtres de Baine qui décident de ne pas suivre Xvim. Le clergé voit en Xvim l'héritier de Baine.

Le clergé n'a pas pour mission crier le nom de Xvim sur les toits ni de faire du prosélytisme agressif à chaque coin de rue - du moins, pas encore. En dépit de ses désirs obstinés de mort et de tyrannie, Xvim est bien conscient qu'il n'a pas encore la stature pour s'attaquer aux dieux. En attendant, il bâtit lentement les rangs de son clergé en grand secret.

Ainsi, quand le clergé de Xvim exécute une mission quelconque et œuvre assez ouvertement en faveur de son dieu, une règle stricte est de vigueur : aucun survivant. Personne ne doit savoir que Xvim est en fuite et qu'il est en train d'asseoir sa puissance. Tous les témoins potentiels doivent mourir. Dans quelques cas, des bâtisses entières ont été incendiées juste parce que quelqu'un regardait par la fenêtre ou tendait une oreille indiscrète. Les incendies étant chose courante à Château-Zhentil, cela n'éveilla aucun soupçon.

Les clercs aventuriers de Xvim s'habillent de la même façon que tous les clercs cuirassés, préférant toutefois les armures noires et les accessoires verts. Les clercs spécialistes portent des robes ou des capes noires avec des accessoires vert émeraude (gants, ceinture, bourse, etc.) ou ornées d'un fin galon quand ils "s'habillent décontracté" pour un travail dans l'ombre. L'armure de bataille des prêtres spécialistes a tendance à comprendre de grotesques grands heaumes noirs, façonnés en forme d'animaux et de monstres féroces, dont les yeux sont souvent faits de gemmes ou de cristal vert. Leurs vêtements de cérémonie consistent en une longue soutane noire, une calotte en métal noircie, une chasuble noire garnie d'un galon ou d'une ganse de couleur, une étole ecclésiastique verte brodée du symbole de Xvim et des fourrures attachées aux manches de la soutane qui se balancent sous la chasuble quand ils font des gestes dramatiques. Le tatouage facial n'est pas commun, mais il n'est pas désapprouvé (rendant la conversion des Bainites orthodoxes plus aisée).

Le nouveau symbole d'Iyachtu Xvim représente des yeux vert vif qui brillent sur la paume d'une main noire ouverte, identique à la main de Baine. Le clergé de Xvim a tendance à appeler ce symbole "Xvim aux pleins pouvoirs" pour le distinguer de l'ancien symbole de Xvim, des yeux verts luisant sur un fond noir.

Conservant l'habitude du clergé de son père de se décerner des titres grandiloquents, Xvim a ordonné à ses prêtres de faire de même. Les prêtres du 9ème niveau et plus sont appelés les Seigneurs de la Ruine, alors que ceux en dessous sont appelés les *maîtres-haine*.

Kelemvor (Seigneur des Morts, Juge des Damnés)



"La mort est l'ultime régularisateur, car elle abat le paysan et le seigneur, le riche et le pauvre, le bon et le mauvais. Ils disent que la justice est aveugle. Pas tellement. La mort l'est."

Elminster de Valombre

Puissance supérieure de la Gaste Grise, LN

Portefeuille :	Mort
Obligations et pouvoirs :	Sagesse 14 Constitution 12
Armes autorisées :	Toutes les armes contondantes et perforantes, mais pas d'épées ou d'autres armes tranchantes
Armures autorisées :	Cotte de mailles ; pas de bouclier
Sphères majeures :	Astrale, Charme, Combat, Conjuration, Générale, Nécromancie, Soins
Sphères mineures :	Création, Divination, Élémentaire, Garde
Objets magiques autorisés :	Les mêmes que les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Kelemvor peuvent repousser et commander les morts-vivants comme le font les clercs. Ils peuvent affecter une quantité triple de zombis et de squelettes quand ils commandent ou détruisent des morts-vivants.
- Les prêtres spécialistes de Kelemvor gagnent +1 à leur jet de sauvegarde contre la mort magique.
- Les prêtres spécialistes de Kelemvor peuvent *simuler la mort* une fois par jour (comme le sort).
- Au 5ème niveau, un prêtre spécialiste de Kelemvor bénéficie d'une seconde chance de repousser les morts-vivants si la précédente tentative a échoué. Cette seconde tentative se fait à deux niveaux de prêtre en dessous de la première.
- Au 10ème niveau, un prêtre spécialiste de Kelemvor peut conjurer une mort mineure pour qu'elle combatte pour lui. Une mort mineure ressemble à un squelette portant une robe et maniant une faux. Elle peut être conjurée une fois tous les dix jours (semaine féérunienne). La mort mineure conjurée combat docilement pendant 10 rounds (1 tour) ou jusqu'à ce que le combat se termine, en fonction de ce qui se produit en premier. Si la mort mineure disparaît avant de tuer son adversaire, une autre mort mineure peut être conjurée jusqu'à ce que le prêtre tue une créature vivante. Les personnages tués par une mort mineure peuvent être rappelés à la vie.







Mort mineure (1) : TAC0 1 ; #AT 1 ; Dgt 2d8 (faux) ; CA -4 ; DV 8 ; pv 33 ; VD 18 ; AS TAC0 de 1 et jet d'initiative automatique de 1 ; DS ne peut être désarmée ; immunisée contre les dégâts du froid, du feu et électriques, les sorts de sommeil et tous les sorts d'enchantement/charme ; TA M (1,80 m) ; INT moyenne (10) ; AL N ; NM 20 ; PX 5 000.

- Au 16ème niveau, un prêtre spécialiste de Kelemvor qui lance *résurrection* ou *rappel à la vie* augmente le test de survie du bénéficiaire de la résurrection de 10 %. (Il ne peut toutefois dépasser 99 %.) De plus, l'invocateur vieillit seulement d'un an quand il lance le sort *résurrection*.

Kelemvor, un ancien associé de Minuit, de Cyric et d'Adon, déjà quand ces deux derniers étaient encore des mortels, hérita du portefeuille du Dieu des Morts quand Cyric perdit cette responsabilité après la débâcle du *Cyrinishad*. Son premier acte officiel en tant que nouveau Dieu des Morts fut de transformer Castel-Os de Cyric en une étincelante tour de cristal, afin de ne rien cacher à ses sujets. Il a l'intention de rendre la justice parmi les morts de manière impartiale et juste.

Puissance : Kelemvor, Seigneur des Morts, Juge des Damnés, Maître de la Flèche de Cristal, est le dieu le plus récent de Féérune, un dieu uniquement de la mort. Il habite dans la Flèche de Cristal, une balise de justice au milieu des conditions perverties de la Gaste Grise.

Comme Kelemvor était jusqu'à récemment un humain mortel, il ressemble beaucoup à ce qu'il était dans la vie, un guerrier à la mâchoire carrée, aux yeux verts perçants, au sombre visage buriné et à la crinière noire, méchée de gris. Il est vêtu d'une cotte de mailles et de cuir noir.

En tant que nouveau Seigneur des Morts, Kelemvor espère apporter la justice dans le Pays des Morts, un Royaume libre du stigmate du mal que Cyric développa.

Kelemvor est un allié inopiné, du moins en termes d'alliances divines traditionnelles. Lui et Mystra, anciennement l'humaine Minuit, restent proches, et comme ce sont des divinités de fraîche date, ils discutent souvent sur les sujets de leurs sphères respectives.

Éthique : Kelemvor veut que ses suivants reconnaissent que la mort n'est qu'une partie de la vie. Qu'elle n'est pas une fin mais un commencement, pas un châtiment mais une nécessité. Il n'y a pas de tromperie dans la mort, rien de caché, rien de chaotique. La mort est un processus ordonné.

Ses suivants ne veulent pas à tout prix répandre la mort et la destruction dans les Royaumes. Ils préfèrent chercher à aider les autres à mourir avec dignité au moment prévu et pas avant. Ils s'élèvent contre ceux qui prolongent artificiellement leur vie au-delà des limites naturelles, ce qui comprend des créations magiques comme les liches.

Clergé : les prêtres de Kelemvor administrent les derniers rites aux mourants et aident les vivants endeuillés à mieux comprendre le processus naturel et inévitable de la mort. Ils prêchent qu'il y a des moments où la mort est requise pour corriger une situation : quand une créature de nature blasphématoire en liberté doit être tuée pour protéger les autres ou quand une surabondance de dragons oblige l'un d'eux à tuer pour se tailler un nouveau territoire.

Les morts-vivants, selon les enseignements de Kelemvor, doivent avoir droit au repos le plus vite possible. Bien que les membres de son clergé *puissent* commander les morts-vivants, ces ordres peuvent être ramenés à "Retournez dans vos tombes et dormez-y pour l'éternité". Les morts-vivants présents dans les Royaumes sont autant un affront pour Kelemvor qu'ils le sont pour les dieux et les déesses de la nature.

Les clercs aventuriers de Kelemvor s'habillent de manière fonctionnelle, portant des armures et des capes. Ils sont obligés d'arborer de manière ostentatoire le symbole de leur divinité (souvent porté sur le cœur ou cousu sur leur cape). Les prêtres spécialistes de Kelemvor revêtent d'élégantes et austères robes sombres, bleues, grises ou vert foncé. (Ils peuvent porter une armure sous leurs robes quand la situation le mérite). Le symbole de Kelemvor est accroché sur leur poitrine, et leur front est ceint d'un simple bandeau d'argent.

Le symbole de Kelemvor est un bras squelettique dressé, qui tient la balance de la justice à l'équilibre dans son poing. Le bras est de couleur blanche ou os, et les plateaux sont de couleur métallique, argentée ou or, en fonction du rang ecclésiastique du porteur.

Mask
(Protecteur des Voleurs, Seigneur de l'Ombre)



"Mask prit ce qu'il pouvait
Car de plein droit cela l'était
Maintenant, c'est le Molosse qu'il fuit
Comme un voleur dans la nuit."
- Comptine de corde à sauter des Vaux

Puissance inférieure de la Gaste Grise, NM

Portefeuille :	Voleurs
Obligations et pouvoirs :	Sagesse 14 Dextérité 14
Armes autorisées :	Comme les clercs, plus couteau, dague et arbalète de poing
Armures autorisées :	Cuir, cuir matelassé ou clouté, côte de mailles elfique ; pas de bouclier
Sphères majeures :	Astrale, Charme, Combat, Divination, Garde, Générale, Protection, Soins, Soleil, Temps
Sphères mineures :	Climat, Conjuration, Élémentaire, Nécromancie






Objets magiques autorisés :	Les mêmes que les clercs, plus les instruments qui peuvent être utilisés uniquement par les voleurs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Mask ont les talents de base des voleurs, comme cela est expliqué dans le *Manuel des Joueurs* (y compris les ajustements de Dextérité, de race et d'armure), mais ils ne gagnent pas de points initiaux discrétionnaires. À chaque fois qu'un prêtre spécialiste gagne un niveau, 20 points peuvent être attribués aux talents de voleur, mais pas plus de 15 à un seul talent. Les prêtres de Mask ne gagnent pas de compétence d'attaque sournoise ou la capacité d'utiliser des parchemins magiques.
- Les prêtres spécialistes de Mask peuvent comprendre et utiliser le jargon des voleurs.
- Les prêtres spécialistes de Mask ne peuvent pas repousser ou commander les morts-vivants.

Depuis la destruction de Château-Zhentil, Mask est resté un mystère. Une école de pensée croit que le dieu est totalement détruit, une autre qu'il est maintenant totalement subsumé dans Cyric et une autre encore qu'engagé dans ses propres intrigues, il feignit d'être loyal envers Cyric pour retarder sa propre mort.

La vérité, reconstituée à partir de divination et d'apartés divins, semble être ce qui suit : Mask a survécu aux effets asservissants du *Cyrinishad* et à la destruction d'une forme majeure d'avatar, l'épée *Pestedieux*, mais à un coût élevé, perdant beaucoup de sa puissance divine dans le processus. Pis, Mask contraria une puissante créature extraplanaire appelée Kezef, le Molosse du Chaos, lequel a juré une vengeance éternelle. Mask est en fuite dans la Gaste Grise, ne restant jamais au même endroit trop longtemps, car l'infernal aboiement le poursuit sans cesse. Tel est le prix de l'intrigue, un prix que Mask paie chèrement.

Puissance : la forme de Mask est en perpétuel changement - petit ou grand ; fort ou faible ; homme ou femme ; humain, petit-homme ou nain. Un corpus de mythes s'est crée parmi les voyageurs planaires qui ont rencontré Mask sous l'une de ses myriades de formes, avant qu'il ne s'enfuie à l'approche de Kezef.

Mask reste le protecteur des voleurs, qui sont ses plus fréquents fidèles. Cependant, c'est une puissance affaiblie par ses propres efforts et qui avance (ou court, quand le Molosse du Chaos se profile à l'horizon) avec précaution dans ses affaires avec les autres dieux. Mask veut rester hors de la vue (et avec optimisme hors de l'esprit) de Cyric, lequel peut toujours convoiter sa puissance restante.

Éthique : la règle de conduite de Mask reste inchangée - la propriété constitue les neuf dixièmes de ce qui est juste et s'il vous arrive de détenir quelque chose à l'instant présent, c'est à vous. Le propriétaire précédent ne compte pas. Par conséquent, l'avenir appartient au rapide, à l'enjôleur et au chapardeur.

Clergé : les suivants de Mask ont été réduits à leur noyau central : les voleurs et les guildes des voleurs. De nombreuses guildes ont encore un autel qui lui est dédié, et dans les régions où le vol n'est pas activement réprouvé, les temples de Mask survivent. Les prêtres spécialistes de Mask sont appelées des *démarques*, qu'ils soient hommes ou femmes. Le symbole de Mask est un masque de velours noir, teinté de rouge.

La tenue ordinaire des clercs de Mask est identique à celles des marchands, des artisans ou des aventuriers de la région. La tenue de cérémonie consiste en des tuniques avec des manches bouffantes et des pantalons à revers brillamment bigarrés. Le vêtement tout entier est couvert d'une longue cape capuchonnée grise, qui peut être fermée pour cacher ses couleurs vives. Un masque de tissu noir est porté sous la capuche. Dans les régions où Mask a connu des moments difficiles, la cape grise et le masque sont uniquement portés comme un symbole.

Autres dieux

"Il est mort ? Bien, comme si être mort pouvait le ralentir."
- Olive Ruskettle

Au cours du Temps des Conflits, de nombreuses divinités périrent ou abandonnèrent leurs portefeuilles à d'autres (principalement à Cyric). Voici le statut de ces puissances au moment de la destruction de Château-Zhentil :

Bhaal : après avoir subi des revers dans la région de la Mer de Lune, Bhaal fut détruit durant le Temps des Conflits. Dans l'ensemble, Cyric s'est emparé de sa religion, et les temples de Bhaal ont été convertis et dédiés au Prince des Mensonges. Il y a encore quelques adorateurs convaincus de Bhaal, que l'on rencontre essentiellement dans les régions rurales, mais beaucoup vénèrent aussi les dieux orques ou non-humains.

Baine : Baine fut détruit au cours d'un combat avec Torm durant le Temps des Conflits, et son portefeuille fut transmis à Cyric. Avec les adorateurs de Bhaal, la faction bainite forme la base de l'Église actuelle de Cyric. La plupart des fidèles de Baine se sont tournés vers d'autres divinités, mais une secte ultra-orthodoxe de Bainites confirmés le vénère toujours. Avec la résurgence de Iyachtu Xvim, quelques adorateurs de Cyric le révèrent de nouveau. Un des prêtres bainites majeur converti au cyricisme, Fzoul Chembryl, a apparemment déserté Cyric pour encourager (et peut-être diriger) la religion montante d'Iyachtu Xvim.






Myrkul : Myrkul fut détruit pendant le Temps des Conflits. Le portefeuille du Dieu de la Mort a d'abord été cédé à Cyric, puis à Kelemvor. La plupart des prêtres de Myrkul sont devenu des fidèles de Cyric avant d'être ceux de Kelemvor. Ce transfert s'est opéré facilement car les trois dieux ont la même base d'opération et le même support hiérarchique. (Tous les trois ont employé Jergal, le Scribe des Maudits, comme sénéchal et assistant. Et le palais de la mort, même si sa forme a changé - il fut d'abord un château d'or, puis un château d'os et enfin une tour cristalline - est toujours resté au même endroit.) Kelemvor est plus équitable que Cyric mais moins tolérant vis-à-vis des morts-vivants que ne l'était Myrkul. Il ne reste pas d'adorateurs connus de Myrkul.

Leïra : malgré une kyrielle de déclarations et de contredits, il est probable que Leïra a péri pendant le Temps des Conflits, ou peu de temps après ; la charge de son portefeuille est assumée par Cyric. Les églises de Leïra fonctionnent toujours, et leurs prêtres reçoivent des sorts, mais on suppose qu'ils sont octroyés, soit par Cyric, soit par d'autres agents qui tirent profit à ce que l'on s'interroge quant à l'existence de Leïra. Beaucoup de dévots leiracistes ne semblent pas concernés par le fait que la déesse puisse être morte. La mort pouvant être une illusion, la Leïra originale peut donc être une illusion, ou Cyric lui-même en être une. Beaucoup de sages rationnels considèrent juste que Leïra, la Dame des Brumes, n'est plus et partent de là.

Waukyne : le destin de Waukyne, l'Amie-des-Marchands, demeure un mystère. Elle a disparu pendant le Temps des Conflits et même Cyric et Mask n'ont pas réclamer le lucratif portefeuille de la déesse. Ses prêtres furent privés de leurs sorts et beaucoup de ses fidèles et de ses églises se sont tournés vers d'autres religions. Lathandre, Tymora et (particulièrement) Llira ont profité d'un afflux d'anciens waukyniens. Le destin final de Waukyne n'est pas connu.

Les vivants et les morts

Il faut énormément de pouvoir pour détruire complètement un dieu. Pourtant, des récits sur des Bainites et des adorateurs de Bhaal "visités" par leur dieu ou possédant des preuves de sa survie continuent à courir. Il est possible que des avatars, des incarnations, des vestiges de puissance ou que les esprits mortels des dieux détruits existent toujours sous quelque forme dans les Royaumes. Des rumeurs circulent dans Eauprofonde, selon lesquelles Myrkul est au loin, et quelques-uns soulignent que la croissance de l'influence de Xvim indique que, dans ses veines, coule peut-être plus que du sang de Baine. De telles spéculations restent ce qu'elles sont - des spéculations. Quand on traite avec le Dieu de la Mort, on va vers Kelemvor, et quand on vénère la haine et la tyrannie, Xvim prend l'ascendant sur son père.

De plus, l'apparition de Xvim a donné à de nombreuses divinités locales (qui pourraient fréquemment être appelées quasi-puissances) leur chance de gagner de l'influence dans des domaines faibles ou non-représentés au sommet de la hiérarchie des pouvoirs divins. Dans les années à venir, beaucoup de ces autres "petits" dieux pourront se trouver élevés à des rôles centraux dans les Royaumes et se voir acceptés dans les cercles intérieurs des puissants et des sages.








Appendice II : Nouveaux Sorts

La plupart des sorts présentés ici sont utilisés par les maléfiques prêtres bainites, xvimistes et cyricistes dans les aventures du *Livre d'Aventures*. *Marée guerrière* est un sort personnel de Fzoul Chembryl que sa divinité lui a accordé et qui l'a aidé dans plusieurs batailles et lors de diverses tentatives de putsch internes au temple. *Conjuration d'un élémental de la nature* est un sort réputé tirer son origine de Netheril. *Horreur hurlante* est un sort qui a été recherché par le magicien Sememmon et qui est exclusif à son livre de sorts. *Clone de stase* est un sort que le magicien Manshoon a développé et qu'il n'a jamais partagé avec quiconque. Il explique son incroyable capacité à survivre après avoir été tué autant de fois.

Sorts de prêtre

5ème niveau

Astreinte ténébreuse

(Enchantement/charme)
Sphère : Charme, Nécromancie
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Annule

Astreinte ténébreuse fut exclusivement utilisée par les prêtres de Baine il y a des siècles pour protéger leurs cultes cachés, temples et membres secrets des préjugés de la populace. Alors que le pouvoir de Baine grandissait au point où les Bainites n'étaient plus chassés, le sort ne fut plus nécessaire et son utilisation déclina.

Quand le sort est lancé, un ensemble de circonstances est mis en branle que la cible du sort doit suivre à la lettre. L'*astreinte ténébreuse* doit défendre les intérêts de Baine et ne jamais être de nature suicidaire. Des obligations telles que "Ne mange jamais," "Ne respire jamais" et "Ne porte jamais d'armure" ne fonctionnent pas. Par contre, "Ne reviens jamais à (nom de l'endroit)" ou "N'attaque jamais un prêtre de Baine" sont admissibles.

Les cibles du sort qui violent l'*astreinte ténébreuse* qui leur est imposée perdent 1 point par violation jusqu'à ce qu'elles meurent. La guérison et les autres moyens de récupérer des points de vie ne restaurent pas les dégâts infligés par une *astreinte ténébreuse* et ces points de vie sont perdus définitivement (sauf en cas de sort *souhait*). L'*astreinte ténébreuse* peut être levée par l'invocateur originel du sort, ou par une délivrance de la malédiction lancée par un prêtre bon de niveau supérieur à celui de l'invocateur. Si une cible (non consentante) d'une *astreinte ténébreuse* réussit un jet de sauvegarde contre les sorts quand le sort est lancé, il n'a aucun effet.

Une seule *astreinte ténébreuse* peut affecter la même personne à la fois. Toutes les contraintes subséquentes échouent automatiquement. Les composantes principales de ce sort sont le nom de la personne sur laquelle il va être lancé et la formulation correctement énoncée de l'astreinte.







Marée guerrière

(Altération)
Sphère : Combat
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 6 rounds
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 6 m de rayon
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort ralentit tous les êtres présents dans une zone sphérique de 6 mètres de rayon, centrée sur le lanceur, à l'exception de ce dernier. Ceux qui sont affectés se déplacent et attaquent à la moitié de leur vitesse. (La magie affecte les créatures qui étaient dans la zone d'effet au moment de l'invocation, pas celles qui y pénètrent ensuite pendant la durée du sort.) Les victimes restent ralenties même si elles se déplacent hors de la zone d'effet du sort. La magie draine leur énergie et la transfère à l'invocateur, lequel est sous l'effet d'une *hâte* pendant la durée du sort, sans pourtant subir l'effet de vieillissement lié à ce sort. L'invocateur se déplace au double de sa vitesse et exécute ses attaques physiques deux fois plus vite (ainsi, celui qui attaque une fois par round attaque deux fois - en premier, puis en dernier dans le round). Mais cela ne permet pas d'accélérer les invocations de sorts.

Tous les êtres à portée du lanceur sont autorisés à faire un jet de sauvegarde contre les sorts, une fois par round, pour éviter, ou se libérer instantanément, de la *marée guerrière*. Le sort s'achève entièrement quand la dernière victime a échappé à ses effets (ou à l'expiration de sa durée). Au premier round, le jet de sauvegarde est fait avec une pénalité de -6 ; au deuxième, avec une pénalité de -5 ; au troisième, avec une pénalité de -4 et ainsi de suite.

La composante matérielle de ce sort est un bout de toile d'araignée, un cheveu humain ou un fil de soie aussi long que la main de l'invocateur.

6ème niveau

Annihilation spirituelle

(Nécromancie)
Sphère : Nécromancie
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 3 rounds
Zone d'effet : 1 victime
Jet de sauvegarde : Annule

Annihilation spirituelle fut utilisée, il y a des siècles, par les prêtres de Baine pour annuler les sorts destinés à récupérer des informations des victimes des Bainites, comme *communication avec les morts*. Les clercs du nouveau Dieu des Conflits, Cyric, semblent n'avoir pas accès à ce sort. Actuellement, ce sort est uniquement inscrit sur d'antiques parchemins cachés au plus profond des vieux repaires bainites. Selon certaines rumeurs, Iyachtu Xvim peut octroyer *annihilation spirituelle* à un petit groupe de ses suivants pour quelque abominable but.

En utilisant ce sort, l'invocateur détruit l'âme de la victime, l'effaçant entièrement de l'existence. L'âme de la victime ne peut pas trouver le repos dans les Plans Extérieurs, car elle ne les atteindra jamais. Elle est capturée par la force du sort et est complètement anéantie, ou son énergie est détournée pour un infâme usage (comme alimenter un sort particulièrement monstrueux d'une infinie complexité).

Annihilation spirituelle ne peut être lancé que sur quelqu'un qui va mourir (0 pv) ou qui est mort (en dessous de 0pv ou en dessous de -10 si cette règle optionnelle est utilisée) il y a moins d'un round par niveau de l'invocateur. La victime bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les sorts, lequel annule les effets du sort s'il est réussi. En cas d'échec, elle ne peut pas être interrogée avec *communication avec les morts*, pas plus qu'elle ne peut être ressuscitée, rappelée à la vie ou réincarnée, bien que son cadavre puisse être animé en tant que créature morte-vivante sans esprit.

Non-mort post-mortem

(Altération, Nécromancie)
Sphère : Nécromancie
Portée : Toucher
Composante : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 Bainite
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est lancé sur les adorateurs de Baine au moment de leur mort, ce qui les transforme en divers morts-vivants. Le type de mort-vivant qu'adopte le Bainite dépend de son niveau d'expérience de son vivant. Plus le Bainite était puissant dans la vie, plus le type de mort-vivant sera fort. Si le sort est lancé sur le Bainite *après* sa mort, il doit l'être moins d'un round par niveau de l'invocateur après la survenance de la mort ; autrement, l'esprit du Bainite est trop éloigné de son corps pour revenir et prendre son contrôle. Si l'invocateur attend trop longtemps, le sort fonctionne comme le sort *animation des morts*, créant un stupide zombi ordinaire. Les vampires créés avec ce sort conservent leurs caractéristiques de personnages. (Si le MD choisit d'utiliser les règles optionnelles présentées dans le *Van Richten's Guide to the Ancient Dead*, les momies créées par ce sort conservent aussi leurs caractéristiques de personnages.)






Niveau	Type de mort-vivant
1er-3ème	Goule
4ème-6ème	Blême
7ème-9ème	Zombi juju
10ème-13ème	Nécrophage
14ème-17ème	Momie
18ème et +	Vampire

Le niveau de l'invocateur *doit* être supérieur au niveau du récepteur du sort, sinon, le lanceur doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique ou périr dans l'invocation. Dans ce cas, le sort fonctionne néanmoins normalement sur le récepteur. La composante matérielle de ce sort est un cœur d'obsidienne noire dans lequel est gravé le nom du récepteur et le symbole de Baine. Le cœur est détruit lors de la cérémonie.

Ce sort est strictement gardé secret par la haute hiérarchie de l'Église de Baine, et son utilisation a disparu avec la mort de ce dernier. Les nouveaux prêtres de Cyric ne semblent pas connaître son existence et les prêtres de Baine qui se sont converti ne l'ont pas reçu quand ils ont prié pour lui.

7ème niveau

Conjuration d'un élémental de la nature

(Conjuration/convocation) Réversible
Sphère : Élémentaire
Portée : 100 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale ou 24 heures
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1,6 kilomètre
Jet de sauvegarde : Aucun

En lançant ce sort, le prêtre crée un lien direct avec sa divinité ; une partie de l'essence divine forme alors un élémental de la nature avec des éléments incultes et sauvages de l'environnement actuel de l'invocateur. La divinité jointe avec ce sort doit avoir à la fois les sphères Élémentaire et Végétale dans ses sphères d'influence majeures pour qu'il fonctionne.

À moins que l'invocateur ne soit du 17ème niveau ou plus, il doit faire un jet de sauvegarde contre les souffles. En cas d'échec, il fournit la partie spirituelle de l'essence de l'élémental (il est composé de terre, d'air, de feu, d'eau et d'esprit) et quitte le Plan Primaire lorsque l'élémental se disperse à l'expiration du sort. L'invocateur est alors mort, mais son corps reste intact (étrangement, il n'est pas restructuré comme l'environnement) et peut être rappelé à la vie ou ressuscité. Les prêtres doivent être supérieurs au 17ème niveau pour inscrire le sort sur un parchemin, et alors, seul quelqu'un en contact avec la nature (les druides, les prêtres des pouvoirs naturels ou des rôdeurs au-dessus du 5ème niveau) peut le lire. Quand le sort est lu à partir d'un parchemin, l'invocateur n'a pas besoin de faire de jet de sauvegarde.

Les élémentaux de la nature sont conjurés pour ramener la zone d'effet du sort à l'état sauvage. Tous les signes de civilisation et tous les humains et humanoïdes présents dans la zone d'effet sont oblitérés. Les seules personnes immunisées contre la furie de l'élémental sont le lanceur et jusqu'à 10 personnes par niveau de l'invocateur dans un rayon de 100 mètres, désignées lors de l'incantation du sort. L'élémental de la nature se disperse dans les composants de son environnement, quand une zone de 1,6 kilomètre de rayon est rénovée ou après 24 heures, selon ce qui se produit en premier.

À la différence des autres élémentaux, les élémentaux de la nature ne peuvent pas être contrôlés. Leurs tâches et la zone dans laquelle ils doivent les exécuter sont déterminées lors de leur conjuration. Si la zone dans laquelle un élémental de la nature est conjuré est dépourvue de signes de civilisation, la créature se disperse. Les élémentaux de la nature ne sont pas affectés par les sorts de *protection contre le mal* et les magies similaires destinées à tenir à l'écart les créatures extraplanaires.

Les composantes matérielles de ce sort sont de l'encens brûlant, de l'argile molle, du soufre, du phosphore, de l'eau, du sable et un symbole correctement consacré de la divinité à invoquer. Le symbole sacré est la seule composante à résister à l'incantation du sort. L'inverse de ce sort, *renvoi d'un élémental de la nature*, disperse un élémental de la nature.

Création d'un serviteur mort-vivant

(Altération, Nécromancie)
Sphère : Nécromancie
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 victime
Jet de sauvegarde : Annule

L'invocateur de ce sort crée un mort-vivant, dont le type dépend de son propre niveau et de la condition de la victime. Le sort peut être lancé sur un sujet mort ou vivant. Les sujets morts doivent l'être depuis moins de 24 heures et leur cadavre doit être en bon état. La goule est le seul type de mort-vivant qui peut être crée à partir d'un mort.

Les sujets qui sont toujours vivants fournissent des serviteurs morts-vivants plus puissants. Si de tels sujets échouent à leur jet de sauvegarde contre les sorts, ils se transforment dans le type de mort-vivant indiqué ci-dessous, en fonction du niveau de l'invocateur. Les invocateurs peuvent créer n'importe quel type de mort-vivant indiqué sur la table, jusqu'à la limite de leur niveau. Ainsi, un prêtre du 18ème niveau peut créer une goule ou un blême aussi facilement qu'une âme en peine.






Quelles que soient les créatures mortes-vivantes créées par ce sort, elles ne conservent jamais leurs caractéristiques de personnage.

Niveau	Type de mort-vivant
14ème	Goule
15ème	Blême
16ème	Zombi juju
17ème	Nécrophage
18ème	Âme-en-peine
19ème	Spectre
20ème et +	Vampire

La transformation en créature morte-vivante prend le tour entier de l'incantation pour être complète. Si le sort est interrompu (ou dissipé) avant que le tour ne se soit écoulé, le sujet tombe inconscient pendant un tour et retourne à son état normal à la fin de ce tour. La créature morte-vivante créée est sous le contrôle total de l'invocateur. Si, plus tard, le prêtre contrôleur est tué, le serviteur mort-vivant doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique ou périr également. Les morts-vivants survivants deviennent indépendants.

Les composantes de ce sort sont le symbole sacré de l'invocateur, de la terre de cimetière et l'ongle d'une des formes mortes-vivantes listées dans la table ci-dessus.

Sorts de magicien

7ème niveau

Horreur hurlante

(Évocation, Nécromancie)
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort provoque l'apparition d'une forme spectrale volante qui, gémissant lugubrement, vole vers une cible mentalement sélectionnée par l'invocateur.

L'*horreur hurlante* est une force magique et non une créature morte-vivante. Elle ne peut donc pas être repoussée. Elle subsiste pendant un round par niveau de l'invocateur ou jusqu'à ce qu'elle périsse. Elle est détruite quand elle encaisse plus de 22 points de dégâts ou quand l'invocateur souhaite qu'elle disparaisse. Elle n'est pas trompée par des sorts de *mort simulée* ou par des conditions similaires. L'invocateur n'a pas besoin de se concentrer sur elle pour la maintenir. Une fois qu'une cible est choisie, l'*horreur hurlante* ne peut être redirigée contre personne d'autre.

L'*horreur hurlante* est un être gris translucide, menu et sans visage, qui tourbillonne et qui dérive en réponse aux coups des armes et aux objets en mouvement. Seules les attaques physiques qui traversent le volume d'air qu'elle occupe la blessent. L'*horreur hurlante* se déplace à VD vol 14 (A), est CA 5 et attaque deux fois par round, infligeant automatiquement à sa cible 2d4 points de dégâts par coup.

L'invocateur gagne 1 point de vie chaque fois que l'*horreur hurlante* inflige 1 point de dégâts. S'il a été blessé, ces points le soignent. Quand il est au maximum de ses points de vie, les points gagnés deviennent des points de vie supplémentaires fantômes qui restent avec lui pendant 1 tour. Les dégâts qu'il subit sont d'abord déduits de ce capital.

Les sorts à zone d'effet n'atteignent pas l'*horreur hurlante*, qui en retour ne les affecte en aucune façon. Les sorts dirigés spécifiquement contre une *horreur hurlante* ne la blessent pas, mais leurs effets sont transmis à son invocateur. L'invocateur à son tour ne subit aucun dégât et dirige les effets du sort sur n'importe quelle cible choisie (pas forcément la cible de l'*horreur*). Cette retransmission, qui n'est pas considérée comme une évocation de sort, se produit en plus des activités de l'invocateur. Elle ne dérange pas son incantation.

Les sorts lancés sur le créateur d'une *horreur hurlante* pendant qu'elle est active sont absorbés par le corps de l'invocateur, puis transmis par un lien magique à l'*horreur*, qui les répercute sur des cibles choisies par son invocateur. La cible principale de l'*horreur* n'a pas besoin d'être parmi elles. Les sorts à zone d'effet sont aussi altérés et usurpés de cette façon par l'invocateur si ce dernier se trouve dans la zone d'effet. Là encore, cela se produit en plus de toute invocation de sort de la part de l'invocateur de l'*horreur*, et ni l'*horreur* ni son créateur ne sont affectés.

Si l'invocateur est inconscient, les sorts sont envoyés par lui ou par l'*horreur* dans des directions aléatoires. Les sorts à zone d'effet retransmis le sont sur des points focaux à une distance et dans une direction aléatoires à partir de l'*horreur* émettrice.

Une *horreur hurlante* ne peut pas se former sous l'eau. La composante matérielle de ce sort est un petit cône d'os qui est consommé durant l'incantation.

9ème niveau

Clone de stase

(Altération, Nécromancie)
Portée : Toucher
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée la réplique d'une créature humaine, demi-humaine ou humanoïde à partir de n'importe quel bout d'os, de cheveu, de tissu ou d'au moins six gouttes de sang appartenant au






modèle. Si ce n'est pas l'invocateur qui doit être dupliqué, la créature originale doit toucher la réplique de son corps au moment de sa formation pour lui donner vie.

Ce clone est identique à l'original dans ses souvenirs, ses compétences, son niveau d'expérience et son apparence au moment où le tissu organique a été obtenu. Il a un point de Constitution de moins que son modèle. Aucun clone ne peut donc descendre d'un individu ayant, au moment du sort, une Constitution de 1. Tous les autres scores de caractéristique sont identiques.

À la différence des répliques créées par le sort de magicien du 8ème niveau *clone*, la copie de l'être n'est jamais consciente de l'existence de l'original. Elle reste en stase magique et est mentalement inaccessible (à une seule exception notée ci-dessous). Elle ne vieillit pas, ne pourrit pas et n'a pas besoin d'air, d'eau, de nourriture et de toutes ces choses essentielles aux êtres vivants. Un *clone de stase* peut être entreposé dans un cercueil ou dans un autre endroit exigu. Il ne se réveille pas quand on le manipule, mais peut être meurtri ou même détruit par les armes, le feu, les chocs violents et par les autres forces capables d'endommager sa contrepartie vivante.

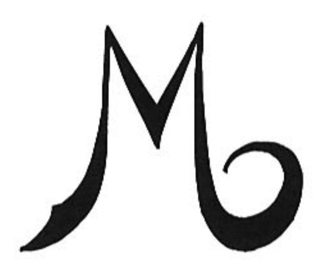
Un *clone de stase* conserve la pose qu'on lui donne. Il peut donc être vêtu de façon à servir d'appât ou pour inciter les autres à croire qu'ils voient l'être originel au repos ou assis, absorbé par ses études.

Dès que le modèle touche le *clone de stase*, les souvenirs, les compétences et les niveaux d'expérience de ce dernier sont mis à jour pour s'adapter à l'être originel. Les différences purement physiques, comme le vieillissement, une blessure ou une amputation qu'a subi l'être originel, ne sont pas reproduites par le *clone* dans ce processus.

Normalement, la stase est levée uniquement quand l'être originel meurt. Mais jusqu'à deux sorts de *contingence* peuvent être appliqués à un *clone de stase* pour modifier le moment et la façon dont il doit s'activer. (Remarquez qu'un *clone de stase* confiné dans un espace inondé ou hermétique peut mourir juste après son réveil.) Des *clones de stase* multiples peuvent même être reliés les uns aux autres par des sorts de transfert conçus sur mesure, accouplés avec des sorts de *contingence* de façon à ce que la mort du premier clone réveille le deuxième, dont la mort active à son tour le troisième et ainsi de suite.

Manshoon a utilisé ce sort à la fois pour échapper à la mort finale et pour rester jeune. Quand il vieillit, il peut mettre à jour son *clone de stase*, se tuer (habituellement dans une attaque téméraire qui détruit un ennemi, comme un puissant Sorcier Rouge) et revenir à la vie dans un *clone* physiquement plus jeune. Plusieurs magiciens lui ont offert des sommes mirobolantes pour une copie de ce sort et l'on dit qu'ils ont toujours été éconduits. D'autres (y compris des apprentis) ont connu une fin affreuse de ses propres mains alors qu'ils essayaient de lui voler son sort.

Les *clones de stase* de Manshoon sont des cibles évidentes pour ceux qui souhaitent sa mort, définitive. Plusieurs fois, ses ennemis ou ses rivaux du Cercle Intérieur du Zhentarim se sont donné beaucoup de mal pour tuer et détruire tous ses clones de stase, mais ils en ont toujours oublié un ou deux. Une des raisons pour lesquelles Manshoon n'a pas progressé à un niveau plus élevé, en tant que magicien, est certainement la perte cumulative d'une grande quantité d'expérience en raison du décalage entre les clones nouvellement activés, qui n'avaient pas été récemment mis à jour, et les précédentes incarnations de Manshoon maintenant décédées.



Symbole de Manshoon







Appendice III : Objets Magiques





Dans la liste qui suit, la "valeur PX" représente la récompense en points d'expérience gagnée par celui qui a étudié et fabriqué l'objet pour la première fois. Elle devrait être réduite proportionnellement si d'autres personnes assistent, instruisent ou guident la construction. Elle ne doit pas être attribuée à celui qui entre simplement en possession de l'objet. La "valeur po" indique le prix moyen de l'objet sur Féérune. Il est supposé être payé par un riche mage, marchand ou sage intéressé par la magie, qui ne soupçonne pas le vendeur d'être pressé ou dans le besoin financier.

Albruine

Valeur PX : 5 000 *Valeur po* : 25 000

Albruine est une épée bâtarde faite d'un alliage métallique d'électrum (lui-même un alliage naturel) et d'argent. Cet alliage est manifestement aussi efficace que l'argent contre les morts-vivants et les autres créatures qui subissent des effets particuliers d'un contact avec lui. *Albruine* confère à son porteur un bonus de +1 au jet d'attaque et un bonus de +3 au jet de dégâts. Tirée de son fourreau, elle répand un sinistre rayonnement bleu jusqu'à 3 mètres de diamètre. C'est une arme d'alignement chaotique neutre, dotée d'une Intelligence de 17 et d'un Ego de 13. Elle communique par la parole et connaît le commun, l'elfique, le drow et l'argot des voleurs. Elle peut aussi lire les langages et les inscriptions magiques.

Albruine dispose du pouvoir de *détection des objets invisibles* dans un rayon de 3 mètres, que son porteur peut, à volonté, activer et maintenir par la concentration. Elle peut aussi *neutraliser le poison* une fois tous les trois jours et *guérir* son porteur une fois tous les 12 jours. Ces pouvoirs sont mis en action par la volonté du porteur, ou par l'épée si ce dernier est inconscient et si elle juge avantageux pour elle d'activer *l'un ou l'autre*. Son porteur doit être en contact physique avec elle pour que ses pouvoirs fonctionnent, mais il n'a pas besoin de la dégainer pour qu'elle neutralise *le poison* ou qu'elle le guérisse.

Albruine est supposée être la création de Surdee, un forgeron mort depuis longtemps, qui fut célèbre en son temps pour son savoir-faire exceptionnel qu'il exerçait dans les forges de Glistère la Glacée, où il travaillait le minerai fraîchement extrait des mines surplombant la ville, sur les bords du glacier. L'épée, quant à elle, élude les questions concernant ses origines. Aucune marque ou signe distinctif ne permet d'identifier son créateur.

Durant de nombreuses décennies, *Albruine* fut la propriété de la maison royale du Cormyr, qui la considérait plus comme un trésor de famille que comme une arme puisqu'elle fut rarement portée (en raison de son alignement) par les rois de ce pays. Elle fut volée au palais de Suzail, il y a quelque cent hivers par le voleur Nypan ("Nipe"), un petit-homme qui fut bientôt arrêté à Wheloune par les soldats du Cormyr et tué alors qu'il essayait de s'enfuir. Nipe n'avait pas l'épée quand il fut capturé et ne révéla pas où elle était. Des rumeurs, parmi les voleurs de Wheloune, prétendent qu'il l'a vendue à un marchand gris (un receleur) du nom de Blusken Shult, qui avait une barge de commerce sur le Lac Wiverne, et que Blusken a navigué de Wheloune jusqu'à la côte septentrionale où il livra l'épée à un acheteur qui l'attendait.

Le devenir de l'épée fut incertain pendant 24 hivers, jusqu'à ce qu'une dame de haut rang du Selgont, Shamur, la trouve dans sa chambre, abandonnée par un visiteur qui fuyait la garde de la ville. Ce dernier ne revint jamais et Shamur vendit la lame quand elle se maria. Elle fut achetée par un aventurier visitant la ville de Selgont pour des raisons commerciales (de l'or pour des mercenaires) et






fut utilisée par la suite dans des escarmouches mineures dans le Bief Oriental avant que son propriétaire ne meure dans une embuscade. Son tueur, le prince-aventurier Thaum de Telflamm, utilisa *Albruine* pour s'emparer des terres d'Impiltur dirigées par son père et fonder son propre royaume. Thaum mourut finalement par la magie (envoyée par son père, qui fut incapable de reprendre militairement le contrôle des terres perdues). *Albruine* fut récupérée par un des guerriers de Thaum qui, après avoir fui le donjon du roi défunt, la ramena vers l'occident, dans les Vaux.

Ce guerrier, du nom d'Adjuz, s'adressa à un sage (Elminster) de Valombre pour connaître les véritables pouvoirs et la nature de l'épée. Mais il périt dans une embuscade tendue par des brigands sur une route du nord, et *Albruine* disparut. Sa piste s'évanouit pendant quelque huit hivers. Au printemps de la neuvième année suivante, le général mercenaire Malakar l'arborait lors de sa visite à Château-Zhentil et elle fut de nouveau identifiée par le sage Murail de Sarbrine quand un guerrier mercenaire vint le voir à Corbentre pour connaître ses propriétés, six ans avant aujourd'hui. (Sarbrine est plus fréquemment appelée maintenant Corbentre).

On sait que Stallac Benadi, la baineliche de Château-Zhentil, entra en sa possession et qu'il l'offrit à Malakar, ainsi qu'un montant considérable d'or et de gemmes, quand il le recruta pour l'aider à garder son fief souterrain, avec Chrinson du Soleil Flamboyant. À ce jour, c'est Malakar qui détient *Albruine*. (C'est lui qui alla jusqu'à Corbentre pour faire identifier l'épée afin de mieux l'utiliser.)

Gorgerette de bataille

Valeur PX : 3 000 *Valeur po* : 6 500

La *gorgerette de bataille* est une protection de gorge que Manshoon du Zhentarim porte en permanence. Elle consiste en un bouclier de gorge en métal et en plaques enveloppant le cou qui sont attachées à une lanière de cuir. Elle protège contre tous les effets de la strangulation, de la mort par pendaison et des dégâts de perforation ou d'attaque infligés à la gorge. Elle fait l'objet d'un enchantement qui augmente la Classe d'Armure du porteur de 1 et lui confère les pouvoirs suivants (utilisables un à la fois) :

- Une fois par jour, durant une période de 4 rounds, le porteur est protégé comme par un sort de *garde-fer* (ce qui signifie que n'importe quel type de métal, excepté les objets enchantés telle la *gorgerette*, traversent sans dégâts le corps du porteur, comme s'il était sans substance). Cette propriété, qui est activée par un ordre mental silencieux du porteur, a fait échouer plusieurs tentatives d'assassinat et a permis à Manshoon de se sortir indemne d'au moins une bataille. (Voir l'*Aventure dans les* ROYAUMES OUBLIÉS pour le sort *garde-fer*.)
- Quand le porteur le souhaite, la *gorgerette* peut agir comme le sort *feuille morte* deux fois par jour, pendant un tour, ou dégager suffisamment de force pour ralentir jusqu'à 300 kilos, ce qui est suffisant pour garantir à son porteur, même revêtu d'une armure lourde complète et portant une lourde charge, comme une deuxième personne agrippée à lui, de descendre en sécurité. Cette propriété a permis à Manshoon de survivre à plusieurs chutes du dos de dragons en vol.
- Une fois par jour, sur l'ordre mental silencieux du porteur, la *gorgerette* peut émettre une *répulsion*. Ce pouvoir provoque la retraite des créatures affectées pendant six rounds. L'effet reproduit celui du sort *répulsion* lancé par un magicien du 12ème niveau, excepté qu'il fonctionne dans toutes les directions autour du porteur. Seuls les êtres directement touchés par le porteur sont immunisés contre la *répulsion*.
- Une fois par jour, la *gorgerette* peut projeter un *rayon de feu* devant le porteur. Le porteur doit prononcer un mot de commande pour activer le pouvoir. La plaque de gorge émet un rayon cylindrique rouge du diamètre de la main, directement hors de la gorge du porteur sur une distance de 6 mètres. Le rayon est instantané, et tous ceux qui entrent en contact avec lui subissent 4d4 points de dégâts dus au feu. Si la cible réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, elle subit la moitié des dégâts. Les objets que le rayon touche (comme une armure) sont sujets à un jet de sauvegarde forcé contre le feu magique. Il faut remarquer que les propres mains ou les objets du porteur peuvent être mis en danger par ce rayon.

Cape gargouille

Valeur PX : 2 500 *Valeur po* : 6 000

Cette cape gris poussière confère au porteur un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre la pétrification. Mais son pouvoir majeur, activé par l'ordre mental silencieux de son porteur, consiste à transformer ce dernier en gargouille et ce, pendant un tour maximum. Le porteur peut revenir à la normale avant que le tour n'expire. Dans un cas comme dans l'autre, il ne peut plus activer ce pouvoir avant que 24 heures (144 tours) se soient écoulées. La *cape gargouille* doit être portée pour être mise en action.

Quand son pouvoir majeur est activé, la cape met un round pour se transformer elle-même en gargouille autour du porteur. Durant ce round, le porteur ne peut rien faire, sauf se déplacer. L'application d'un sort de *dissipation de la magie* pendant ce round empêche la cape de se transformer pendant un tour, bien que l'activation de son pouvoir majeur puisse être de nouveau tentée plus tard ; une attente de 24 heures n'est pas nécessaire.

La cape s'étend pour recouvrir le corps et les vêtements du porteur d'une deuxième peau et le doter d'ailes et d'une queue pierreuse, jusqu'à ce qu'il ressemble à une gargouille. Les objets magiques portés ou transportés ne sont pas affectés, mais seuls





les objets tenus à la main, portés autour d'un doigt ou du cou (comme les sacs de pièces ou de composantes matérielles) sont disponibles.

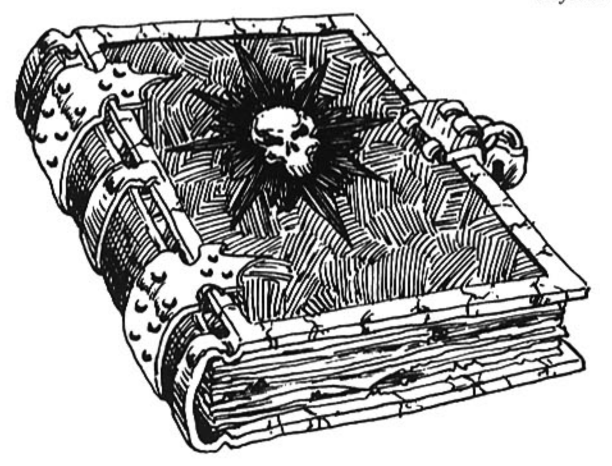
Le porteur conserve un langage normal, de même que sa Dextérité, ses compétences et sa présence d'esprit. Un invocateur est toujours capable d'atteindre les composantes nécessaires pour lancer des sorts normalement. Sous forme de gargouille, le porteur a une CA 5, une VD 9, vol 15 (C), un TAC0 de 15 et quatre attaques par round (deux griffes à 1d3 points de dégâts chacune, une morsure à 1d6 points de dégâts et une corne tranchante et éventrante à 1d4 points de dégâts). Le porteur bénéficie d'une infravision de 27 mètres et peut seulement être touché par les armes magiques +1 ou mieux. En l'air, qu'il attaque en vol ou en piqué, il ne peut porter des coups qu'avec sa corne ou ses deux griffes. Pour utiliser ses quatre attaques, le porteur d'une *cape gargouille* doit être au sol.

Il faut un round pour que la cape se retransforme de gargouille en vêtement. Durant ce round, le porteur peut seulement se déplacer et, si c'est un invocateur de sort, lancer des sorts qui requièrent uniquement des composantes verbales. Sememmon, le commandant de la Forteresse Noire, porte souvent sa *cape gargouille* quand il prévoit de se battre.

Le Cyrinishad

"Qui est là pour dire que le livre ne renferme pas le pouvoir permettant d'altérer l'esprit d'un dieu ?"

- Mystra



L'artefact appelé le *Cyrinishad* est un grand (30 x 30 cm) tome en cuir noir corbeau, estampillé de crânes ricanants et de soleils noirs s'entremêlant pour former d'horribles scènes de torture et de chaos. Le livre est garni de charnières et de fermoirs en or, et son cadenas est en métal indestructible. La serrure peut être crochetée avec une pénalité de -15 %, mais elle ne peut être brisée. Les pages intérieures sont faites avec les peaux des scribes des précédentes ébauches moins réussies. Elles sont enluminées avec d'étranges dessins bestiaux imprimés à la feuille d'or et le texte est écrit à l'encre rouge vif. Une fois sa lecture commencée, il est difficile de reposer le livre.

Historique

Le *Cyrinishad* reflète une tentative du dieu Cyric de dominer les Royaumes et de conquérir les autres grandes puissances divines. Depuis le Temps des Conflits, la puissance d'une divinité est directement apparentée au nombre et à la ferveur de ses ouailles. Le *Cyrinishad* est un volume puissamment enchanté qui transforme son lecteur ou son auditeur en un suivant fanatique de Cyric. De cette façon, le Prince des Mensonges espère convertir tous les fidèles des autres dieux des Royaumes à sa foi, de façon à devenir l'unique puissance divine des Royaumes.

Après de nombreuses ébauches (397), le *Cyrinishad* fut achevé. Son pouvoir devait être testé sur Fzoul Chembryl, mais le dieu Mask se fit passer pour lui et lut le livre à sa place. L'ouvrage réussit à tisser sa toile de mensonges dans sa conscience, et Mask n'échappa à sa domination complète qu'en sacrifiant une part de sa propre puissance divine. Toute créature inférieure aurait été indubitablement et complètement piégée par le pouvoir du livre.

Le *Cyrinishad* allait être lu au peuple de Château-Zhentil, mais (le vrai) Fzoul Chembryl lut à la place un texte blasphématoire, la *Véritable Vie de Cyric*, qui réfute le dogme de Cyric. Cette lecture marqua le début de la destruction de Château-Zhentil. Plus tard, le véritable *Cyrinishad* fut confié à Rinda la scribe, qui l'avait crée à contrecœur sous l'intense pression de Cyric. Rinda fut rendue indécelable par le dieu Oghma (d'une manière supposée identique à celle d'Alias des Liens d'Azur) et chargée de garder le livre loin de Cyric et de ses fidèles.

Utilisation en campagne

Le *Cyrinishad* est l'un des livres les plus dangereux des Royaumes. Son lecteur ou son auditeur se transforme en fanatique de Cyric et s'efforce de répandre la parole du Prince des Mensonges dans les Royaumes. C'est pourquoi, cet ouvrage est perpétuellement recherché par les agents de l'Église de Cyric, ainsi que par les autres puissances qui souhaitent, soit utiliser son pouvoir comme monnaie d'échange, soit le détruire d'une façon définitive.

Pour rendre les choses pires encore, plusieurs ébauches du *Cyrinishad* n'ont pas été détruites (avec leurs scribes) et ont survécu, du moins en partie. C'est pourquoi, la présence du *Cyrinishad* peut être signalée un peu partout dans les Royaumes. Ces brouillons non-magiques n'ont pas le pouvoir du véritable artefact et peuvent être détruits comme n'importe quel livre ordinaire.

Pouvoirs

Le *Cyrinishad* a les pouvoirs suivants :

Loyauté : le lecteur du *Cyrinishad* devient un fidèle fanatique de Cyric. Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts à -4 permet au lecteur d'arrêter sa lecture avant la conclusion du






livre. Mais même dans ce cas, il subit l'effet d'un sort de *débilité mentale* jusqu'à ce qu'un sort de *guérison* ou de *souhait* soit utilisé pour soigner cet état.

Ceux qui entendent la lecture de ce livre à voix haute sont forcés de faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Ceux qui le réussissent subissent immédiatement les effets d'un sort de *terreur* et cherchent à fuir l'orateur. Ceux qui échouent (ou ceux qui ne peuvent se soustraire à la voix du lecteur) deviennent des fanatiques de Cyric.

Ceux qui sont affectés par le *Cyrinishad* croient que Cyric est la vraie puissance divine des Royaumes, qu'il est supérieur aux autres dieux et que lui seul mérite d'être vénéré. Les prêtres des autres divinités deviennent immédiatement des clercs de Cyric. (Ceux qui ont les pré-requis nécessaires peuvent devenir des clercs spécialistes.) Tout converti change immédiatement d'alignement. Il devient chaotique mauvais et se sent charger de répandre la "bonne parole" de Cyric.

Une fois qu'une personne est convertie, seul un *souhait* (mais non mineur) annule les effets du *Cyrinishad*. Ce sort lui donne droit à un autre jet de sauvegarde contre les sorts (avec les effets de *débilité mentale*, comme indiqué ci-dessus). Les créatures divines peuvent se défaire des effets du livre, mais au coût impressionnant de 1 niveau de leur puissance. (Une Puissance mineure, comme Mask, devient une demi-Puissance, une demi-Puissance devient une quasi-Puissance et une quasi-Puissance perd toute puissance divine.) Avoir été affecté par le *Cyrinishad* n'immunise pas contre lui - une nouvelle lecture peut de nouveau produire ses effets.

Moyens de destruction suggérés

- Le livre doit être détruit par un feu d'une pureté absolue.
- Le livre doit être retourné à Ao en personne, qui placera le livre (et son auteur divin) dans un plan d'existence séparé.

Masque d'os

Valeur PX : 6 000 *Valeur po* : 12 000

Ce masque en forme de crâne est façonné à partir d'un ou plusieurs quelconques os réduits en poudre. Quand un *masque d'os* est mis, son porteur - qui peut être de n'importe quelle classe - est immunisé contre toutes les attaques d'absorption, de froid, de vieillissement et de dessèchement des morts-vivants, et contre toutes les attaques non physiques d'une demi-liche (comme *rayon mortel*, *emprisonnement de l'âme* et *imprécation*).

Un *masque d'os* a aussi trois pouvoirs que le porteur peut activer (un à la fois) par un acte silencieux de volonté :

- Le porteur peut repousser tous les morts-vivants comme s'il était un prêtre du 7ème niveau. Les porteurs qui sont des prêtres normalement capables de repousser les morts-vivants voient leur niveau effectif pour les tentatives de répulsion (uniquement cela) doublé.
- Le porteur peut *animer des morts* par le toucher. Cette capacité crée uniquement un zombi ou un squelette monstre ou humain, une fois par round. Un mort-vivant *animé* par le *masque d'os* se lève le round suivant l'utilisation de cette compétence et le porteur du *masque* peut le contrôler mentalement le troisième round. Il n'attaquera jamais celui qui porte ou qui a porté le *masque d'os* qui l'a animé.
- Le masque peut émettre, une fois par jour, un *messager spectral*. Cette construction magique intangible ressemble à une chauve-souris squelettique et vole infailliblement à VD vol 21 (A) vers tout être visualisé par le porteur du *masque* qui est vivant et sur le même plan d'existence. (Si l'une de ces conditions n'est pas remplie, le *messager* ne s'en va pas mais vole simplement en cercle autour de la tête du porteur du masque jusqu'à ce qu'il soit dissipé par ce dernier.) Quand il atteint le récepteur choisi, le *messager spectral* émet un message verbal provenant du porteur du *masque*. Le message doit être composé d'un maximum de 33 mots et ne peut pas être une incantation de sort. Cependant, il peut comprendre un mot d'activation pour éventuellement activer un objet magique que la cible transporte ou qui est à proximité.

Fzoul Chembryl est réputé attacher une grande valeur à son *masque d'os*, bien qu'il ne soit pas unique.

Masse des ténèbres

Valeur PX : 1 000 *Valeur po* : 9 000

Ces armes sont utilisées par de nombreux prêtres et guerriers mauvais à travers les Royaumes. Elles sont toujours alignées. (Les masses des ténèbres utilisées par les prêtres de Baine, par exemple, sont loyales mauvaises.) Dotées de pointes effroyables, ces masses métalliques enchantées offrent un bonus d'attaque de +2. Elles infligent 1d8 points de dégâts, par coup, quelle que soit la taille de la cible.

Celui qui empoigne une *masse des ténèbres* peut créer des *ténèbres sur 5 mètres* pendant un ou deux rounds. Ces ténèbres sont centrées sur la tête de la masse et se déplacent avec elle. Une fois que les ténèbres cessent, elles ne peuvent pas être réactivées avant que deux rounds n'aient expiré.

Une *masse des ténèbres* émet un grondement dès qu'elle touche une créature d'alignement bon. Elle ne peut jamais être trompée quant à l'alignement de sa cible. Les êtres, d'un alignement autre que celui de la *masse*, qui la touchent, subissent 2d4 points de dégâts électriques par contact ou par round de contact.




U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast,
Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout, Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web à www.tsrinc.com

Version française éditée
sous
licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com

Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition



Les Ruines de Château-Zhentil

Livre d'Aventure

Par Kevin Melka et John Terra





Les Ruines de Château-Zhentil Livre d'Aventure

Par Kevin Melka and John Terra

Table des matières

Crédits

Édition américaine

Conception : Kevin Melka et John Terra
Rédaction : David Wise
Assistante de rédaction : Julia Martin
Cartographie : Diesel
Illustration de couverture : Fred Fields
Illustrations intérieures : Eric Hotz et Scott Johnson
Composition : Angelika Lokotz
Production : Paul Hanchette

Merci à Ed "Elminster" Greenwood

Édition française

Traduction : Hexagonal
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique, maquette : Guillaume Rohmer avec le concours de la SARL Nexus

Titre original : Ruins of Zhentil Keep

Édition et dépôt légal Mai 1998. ISBN : 2-7408-0172-6

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout, Belgium
+ 32-14-44-30-44

Version française éditée sous licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com





Introduction

Il y a de nombreux endroits parmi les Contrées du Mitan où vous pourrez trouver l'aventure, mais seuls les braves, les désespérés ou les fous vont à Château-Zhentil. Malgré cela, nombreux sont ceux qui cherchent l'aventure contre les forces du fort et du Réseau Noir. C'est le lieu où les aventuriers doivent décider s'ils font cela par cupidité… ou bravoure.

- Terriastre Crinfier, Ménestrel

Les aventuriers ? Ce sont de merveilleux en-cas !

- Manxam le Tyrannœi



Ce livret contient les aventures de la boîte intitulée Les Ruines de Château-Zhentil. Aussi, renferme-t-il des renseignements qui ne sont destinés qu'au Maître de Donjon (MD). **Si vous avez l'intention de jouer n'importe laquelle de ces aventures, n'allez pas plus loin !** Les MD, quant à eux, doivent bien sûr les lire avant de les faire jouer, afin de ne rater aucun point crucial.

Les trois aventures de ce livret sont conçues pour être jouées avec le *Livre de campagne, le livret du BESTIAIRE MONSTRUEUX* et les cartes pliables, tous inclus dans cette boîte. N'oubliez pas de les étudier avant de réunir vos joueurs.

Chacune des aventures se déroule à un instant précis de l'histoire de Château-Zhentil. La première se passe, soit avant l'Âge des Troubles, soit aussitôt après (entre 1357 et 1368 CV), la deuxième débute après la Débainification de 1361 CV et la troisième commence directement après la destruction de Château-Zhentil (1368 CV). Comme ces aventures sont séparées par un certain nombre d'années, elles n'ont pas besoin d'être jouées dans l'ordre. En fait, vous pouvez très bien choisir d'invoquer des voyages temporels pour jouer les trois aventures dans l'ordre. Cependant, elles fonctionnent mieux lorsqu'elles le sont dans leurs périodes respectives ; en outre, si vous les situez à des époques différentes, vous aurez besoin de les réajuster en ce sens (en changeant les clercs Bainites en Cyriquistes, par exemple).

Dans la première aventure, **Espoirs détruits**, les PJ tentent de mettre fin (au moins temporairement, mais de préférence définitivement) à l'occupation du village de Mantelneige par le Zhentilar. Situé à l'ouest de la Citadelle du Corbeau, Mantelneige a été conquis par les forces de Château-Zhentil et transformé en campement d'abattage des arbres de la Forêt de l'Orée. La pratique de l'esclave par le Zhentilar n'est pas la seule chose contestable ici, le déboisement en est une autre. Elle a d'ailleurs attiré l'attention de nombre des habitants de la forêt, y compris des druides et d'autres êtres sylvains puissants. Jusqu'ici, les forces du Zhentilar ont repoussé toutes leurs tentatives pour les chasser et ont tué la plupart des druides locaux.

La deuxième aventure, **Une sinistre condamnation**, propulse les PJ dans un vaste conflit ayant pour cadre tout un complexe souterrain de tombeaux, d'égouts, et de caves, en ruine et oubliées, sous les rues de Château-Zhentil. Plusieurs réseaux souterrains existent là-bas, et cette aventure en explore un des plus grands. Profitez-en pour créer des repaires et des liaisons supplémentaires avec d'autres zones. Peuplez-les de monstres et manigancez des intrigues de votre propre cru démoniaque. Ce scénario place les PJ entre deux forces puissantes qui se battent pour la suprématie sous les rues pavées de Château-Zhentil. Ces événements prennent place dans la cité après l'Âge des Troubles, mais avant les incidents qui se produisent dans le roman *Le Prince des Mensonges*.

La troisième aventure, **Gain de temps**, ramène un méchant d'envergure dans les Royaumes. Iyachtu Xvim, fils prétendu de Baine lui-même, cherche à monter sur le trône de son père et réclame son ministère, perdu à la faveur de Cyric après l'Âge des Troubles. Ce scénario se déroule après la destruction de Château-Zhentil dans le *Prince des Mensonges*, et il plante le décor pour de futures aventures dans les ruines de la cité. Les événements conduisant à la conclusion de cette aventure dessineront le visage de Château-Zhentil et de la Mer de Lune pour les années à venir.

Note sur les abrégés de PNJ et les caractéristiques de combat : Les abrégés habituels des PNJ des campagnes des *Royaumes Oubliés* ont été quelque peu clarifiés dans cette boîte des *Ruines de Château-Zhentil*. Les anciennes abréviations "P" et "M", pour les prêtres et les magiciens, suivies du niveau du PNJ, ne permettaient pas de savoir si le prêtre était un clerc ou un prêtre spécialiste d'une divinité particulière, ou si un magicien était un mage ou effectivement un magicien spécialiste. C'est pourquoi, dans *Ruines de Château-Zhentil*, ces deux classes sont désormais abrégées "P" pour les prêtres spécialistes, "C" pour les clercs, "M" pour les magiciens et "Mg" pour les mages.

En ce qui concerne les caractéristiques de combat et afin de vous faciliter la tâche, les TAC0 des aventures de ce livret sont présentés de la façon suivante : "TAC0 de mêlée de base (comprenant la For)/TAC0 de lancer de base (lorsqu'il diffère de celui de mêlée, comprenant la DEX)." Les TAC0 pour les objets magiques et les armes de spécialisation suivent les TAC0 de base et comprennent tous les ajustements applicables (sauf les ajustements de situation comme la portée). Les vitesses de déplacement sont également indiquées avec la véritable vitesse terrestre de la créature, comprenant son encombrement ; le niveau d'encombrement est noté entre parenthèses, après la vitesse de déplacement. "FS" pour Faiblesses Spéciales et "OM" pour Objets Magiques sont deux abréviations qui n'existent pas dans les fiches de combat abrégées précédentes. OM comprend les objets magiques utilisés en combat et qui n'ont pas déjà été repris dans la CA ou le TAC0.









Espoirs abattus

Depuis la nuit des temps, l'humanité a maltraité les arbres et la terre. Bien que les humains soient souvent les protecteurs de la nature, ils sont tout aussi souvent précurseurs de destruction pour les paisibles habitants des bois. Mais toutes les forêts de Féérune ont leurs protecteurs, qu'ils soient humains, bêtes ou quelque chose de produit par la nature.

- Darin Éclaireur, rôdeur et protecteur d'Archebois



Il s'agit de la première des trois aventures en rapport avec les forces qui contrôlent Château-Zhentil. Ce scénario est conçu pour être joué par quatre à six personnages entre le 4ème et le 6ème niveau. Le groupe devrait être d'alignement bon (voire membres ou associés des Ménestrels) et certains des PJ devraient tendre vers la nature, comme les rôdeurs et les druides. N'acceptez pas de PJ mauvais et chaotiques neutres, car leurs éthiques et leurs morales sont trop proches des valeurs du Zhentilar. Et les PJ ne doivent certainement pas être des membres du Zhentilar, du Réseau Noir, ni de toute autre organisation dont l'éthique ou la morale serait en conflit avec le thème central de cette aventure, qui consiste à œuvrer contre le déboisement zhentil de la Forêt de l'Orée autour de Mantelneige.

Ce scénario prend place après la conquête de la Citadelle du Corbeau, et juste après l'Âge des Troubles, mais avant la Débainification. Notez que les prêtres de Baine de cette aventure peuvent facilement être changés en prêtres de Cyric si cela vous arrange.



Historique

Mantelneige est un petit village situé juste à la lisière de la Forêt de l'Orée. Cette colonie de moins de 50 personnes est peuplée d'humains et de quelques elfes, qui vivent de la terre et vendent des herbes rares et du vin de champignon aux communautés de Valdague et de Valombre. La paix y régna pendant des siècles, jusqu'à l'arrivée des Zhentils. Le Zhentilar est présent à Mantelneige depuis 1330 CV, attendant patiemment le moment de conquérir la communauté de façon sûre, sans représailles de la part des Vaux.

Après le commencement de l'effort commun pour reconstruire la Citadelle du Corbeau, le Réseau Noir infiltra un certain nombre d'espions dans le village de Mantelneige. Le lendemain de la prise de la Citadelle du Corbeau par les forces zhentiles, en 1355 CV, les forces du Zhentilar (avec l'aide des espions du Zhentarim infiltrés dans la communauté) écrasèrent le calme hameau et le réduisirent en l'esclavage. Mantelneige est désormais une base de débit de bois zhentil dans la Forêt de l'Orée. Le Réseau Noir emploie des esclaves et des troupes du Zhentilar pour raser les arbres, travailler le bois et l'expédier à Château-Zhentil, à la Forteresse Noire ou à la Citadelle du Corbeau.

PNJ de Mantelneige

Voici les cinq PNJ, acteurs majeurs de cette aventure. Utilisez-les pour diriger les PJ dans la bonne direction, pas pour qu'ils finissent l'aventure à leur place.

Lanseril Mantelneige

Homme demi-elfe, Druide 10ème niveau

TAC0 14 ; #AT 1 ; Dg 1d8 (cimeterre), 1d6 (épieu) ou 1d6 (bâton) (actuellement sans arme) ; CA 10 ; pv 63 (actuellement 22) ; VD 12 ; AS Sorts, identification des plantes, des animaux et de l'eau pure, passage sans trace dans les régions envahies par les herbes, immunisé contre les charmes sylvains, changement de forme trois fois par jour, +2 aux jets de sauvegarde contre le Feu et les Éclairs, infravision sur 18 mètres, bonus à la détection de portes secrètes et cachées ; DS 30 % de résistance aux sorts de *charme* et de *sommeil* ; TA M (1,85 m de haut) ; AL N ; ML 16.








F 10, D 14, C 12, I 14, S 17, Ch 16.

Personnalité : Calme, doux, diplomate, bon stratège sur le terrain, n'oublie rien, déteste les loups.

Sorts (6/6/4/3/2) : 1[er] : *Amitié avec les animaux, enchevêtrement, localisation d'animaux ou de plantes, lueur féerique, soins des blessures légères (x2)* ; 2[ème] : *Baie magique, charme personnes et mammifères, connaissance des alignements, croc-en-jambe, distorsion du bois, métal brûlant* ; 3[ème] : *Appel de la foudre, arbre, convocation d'insectes, marche sur les eaux* ; 4[ème] : *Appel de créatures des bois, neutralisation du poison, porte végétale* ; 5[ème] : *Passe-plantes, transmutation de la pierre en boue.*

Saint patron : Sylvanus.

Langues : Commun, elfe, centaure, druide, dryade, gnome, géant des collines, orque, satyre, sylvanien.

Compétences Martiales : Cimeterre, épieu, bâton.

Compétences Diverses : Dressage d'Animaux (blaireau), Sens de l'Orientation, Identification des Champignons.

Lanseril est né à Mantelneige. Ses cheveux sont bruns, ses yeux bleus, ses traits délicats. Il mesure 1,85 m et pèse 50 kilos. Il a 58 ans et c'est un ambidextre. Lanseril est détaillé dans le supplément FR7 *Hall of Heroes*.

Sa mère était une belle jeune fille humaine du village et son père était un elfe de la forêt. En devenant druide, Lanseril apprit que son père faisait partie des *Égarés*, une ancienne race d'elfes qui disparut au cœur de la forêt il y a plus de 30 ans (voir page 19). Ses parents ayant été tués lorsqu'il avait juste six ans, Lanseril fut élevé par un druide local du nom de Haemfast "Œil-Creux" Sarthun. Des années plus tard, après la mort de son mentor, il quitta Mantelneige et devint finalement un Chevalier de Myth Drannor.

En apprenant la conquête de Mantelneige, Lanseril implora les Chevaliers et les Ménestrels pour qu'ils l'aident à chasser les Zhentils de son village natal, mais ils lui dirent avec regret qu'ils étaient trop préoccupés par d'autres affaires pour l'aider pour l'instant. Encore plus décidé à sauver son village natal, Lanseril se rendit seul dans la Forêt de l'Orée pour rallier les créatures des bois. Après avoir réussi, pendant plusieurs semaines, à gêner les efforts des Zhentils, il fut capturé. Et nombre de ses collègues druides périrent dans une attaque menée par une douzaine de mages du Zhentarim, spécialement appelés pour cette tâche. Depuis, sans personne pour les diriger, les créatures de la forêt ont mené quelques attaques au hasard, mais elles n'ont rien fait qui ait entravé les haches envahissantes des Zhentils.

Aujourd'hui, Lanseril se morfond dans la prison nouvellement bâtie de Mantelneige. Il lui serait facile de s'échapper (en se transformant en moineau ou en un autre petit animal), mais on lui a dit que cinq esclaves seraient tués au moment de la découverte de son évasion et qu'un autre serait exécuté chaque heure, jusqu'à ce qu'il revienne, en commençant par les habitants de Mantelneige, qui sont ses amis les plus proches.

Walter Pierregedde

Homme humain, Rôdeur 5[ème] niveau



TAC0 16 ; #AT 2 ou 1 ; Dg Selon arme ; CA 7 ; pv 33 ; VD 12 ; AS Attaque avec deux armes de mêlée, SCO 36 %, MS 45 %, Pistage, +4 aux jets d'attaques contre les géants ; TA M (1,78 m) ; AL NB ; ML 14.

F 16, D 17, C 14, I 15, S 15, Ch 14.

Personnalité : Courageux, réservé, secrètement noble.

Originaire de Valombre, Walter Pierregedde est un rôdeur accompli, membre des Ménestrels. Il fut envoyé à Mantelneige il y a plus d'un mois par Elminster lui-même, pour évaluer la situation zhentile. Hormis le nombre de Zhentils présents, il a été incapable de faire parvenir d'autres renseignements. Il se fait passer pour un esclave depuis le jour où il est simplement entré dans le baraquement destiné aux esclaves, avec le reste des habitants de Mantelneige, juste sous le nez des Zhentils. Comme ces derniers comptent avec soin les esclaves, il a du, pour ne pas éveiller les soupçons, en libérer un et prendre sa place.

Si les PJ sont, eux aussi, réduits en esclavage ou s'ils essaient de gagner sa confiance, Walter tente prudemment de déterminer s'ils sont des agents du Zhentarim. Si les PJ gagnent, de quelque façon que ce soit, sa confiance (la manière la plus simple étant de lui montrer une fibule de Ménestrel, qui leur a été donnée au début de l'aventure), il les informe de la situation actuelle à Mantelneige (et leur donne tous les renseignements basiques concernant les Zhentils cités dans cette aventure) et leur confirme l'emprisonnement de Lanseril. Il peut également leur dire que Korin Pépite-de-Fer, Juliana Saan et Willard Guéloie (voir ci-dessous leurs fiches abrégées) sont des résidents de Mantelneige sympathiques à sa cause. N'importe lequel de ces PNJ peut aider les PJ si ce sont des esclaves, ou leur donner des informations s'ils n'en sont pas.

Peu importe l'issue de cette aventure, Walter restera à Mantelneige pour aider les gens ou pour reconstruire le village.







Korin Pépite-de-Fer

Homme nain, Guerrier 2ème niveau



TAC0 19, 16 *marteau de guerre* +3 ; #AT 1 ; Dg 1d4+3 (*marteau de guerre* +3) ; CA 6 (jaseran) ; pv 20 ; VD 3 (encombrement modéré) ; TA M (1,23 m) ; AL CB ; ML 13.

F 18 (22), D 13, C 17, I 13, S 14, Ch 10.

Personnalité : Prudent, buté, bûcheur.

Korin est un nain âgé qui souhaitait finir ses jours à Mantelneige, loin des Zhentils de la Mer de Lune. Malheureusement, les Zhentils vinrent à lui lorsqu'ils occupèrent Mantelneige. Après la prise du village, Korin proposa à contre cœur à Ragnoth ses services de forgeron, évitant ainsi d'être enrôlé comme esclave.

Lorsqu'il le peut, Korin donne en cachette de l'eau et de la nourriture aux esclaves, généralement lorsqu'ils amènent les chariots aux roues cassées ou les chevaux déferrés. Les esclaves lui ont demandé des armes, mais la majorité d'entre eux ne savent pas bien se battre ; les armer reviendrait à les faire tuer, à être impliqué et à se faire ensuite exécuter par les prêtres de Baine. Si, se faisant passer pour des esclaves, les PJ lui demande des armes (il possède des épées longues et courtes), il consulte d'abord Walter Pierregedde avant d'envisager de leur en donner.

Juliana Saan

Femme humaine, Rôdeuse 1er niveau



TAC0 20 ; #AT 2 (épée et dague) ou 1 (bâton) ; Dg 1d8 (épée longue), 1d4 (dague), 1d6 (bâton) ; CA 9 ; pv 6 ; VD 12 ; AS Attaque avec deux armes de mêlée, MS 10 %, SCO 15 %, Pistage, +4 aux jets d'attaques contre les orques ; TA M (1,68 m) ; AL NB ; ML 10.

F 10, D 15, C 15, I 15, S 13, Ch 16.

Personnalité : Courageuse, organisée, légèrement naïve.

Juliana est la propriétaire de la Dryade Chantante, à Mantelneige, depuis que son père a été tué lors de la première attaque du Zhentilar. Cette charmante jeune femme de 19 ans s'occupe de la taverne avec l'aide d'esclaves qui lui ont été assignés par le mage du Zhentarim nommé Ragnoth (voir page 6). La Dryade Chantante sert de mess aux soldats. À l'arrière du bâtiment, une réserve renferme les vivres destinés aux esclaves et aux soldats. Les repas sont préparés par Juliana et supervisés par Noth (LM hm C2), un prêtre de Baine qui veille à ce que les esclaves n'obtiennent que la quantité d'eau et de nourriture qui leur est allouée pour une journée.

Juliana se montra extrêmement brave face aux Zhentils et après la mort de son père. Elle fait tout ce qu'elle peut pour passer clandestinement de la nourriture et de l'eau aux esclaves, car beaucoup d'entre eux sont ses amis. Elle prête également une oreille aux informations révélées par les membres du Zhentilar saouls qui fréquentent la Dryade Chantante chaque soir. Juliana ne donne des renseignements aux PJ que si Walter Pierregedde ou Korin Pépite-de-Fer l'y autorise. Durant les dernières semaines, elle a entendu les rumeurs suivantes :

- Il y a quelques nuits de cela, on a vu un blaireau errant dans Mantelneige tuer un garde. Ragnoth a offert une récompense de 20 po à celui qui le tuera. (Vrai : le blaireau est un ami de Lanseril ; voir page 17.)

- On a signalé un groupe de Ménestrels à l'extérieur de Mantelneige. (Faux : cette rumeur a été répandue pour que les gardes restent vigilants, et elle n'a rien à voir avec les PJ.)

- L'un des esclaves est un espion, bien que les Zhentils ne sachent pas lequel. C'est un esclave disparu qui a donné ce renseignement à Glorganna. (Vrai : sous la torture, un esclave a avoué la présence d'un Ménestrel parmi les captifs. Il est mort avant d'avoir révélé son identité et un sort de *communication avec les morts* n'a rien révélé. Le Ménestrel est, bien entendu, Walter Pierregedde.)

Willard Guéloie

Homme humain, Rôdeur 7ème niveau



TAC0 14 ; #AT 5/2 rounds ; Dg 1d6 (épée courte) et 1d4 (dague) ; CA 9 ; pv 33 ; VD 12 ; AS Attaque avec deux armes de mêlée, SCO 43 %, MS 55 %, Pistage, +4 aux jets d'attaques contre les trolls ; TA M (1,85 m) ; AL CB ; ML 12.

F 10, D 15, C 12, I 16, S 18, Ch 13.

Personnalité : Astucieux, tonton gâteux.






Willard est l'un des plus anciens résidents de Mantelneige encore en vie. Il est aussi l'oncle de Lanseril Mantelneige (du côté maternel, mais seul Willard et Lanseril le savent). Ce septuagénaire feint la sénilité, la fragilité et un problème d'ouïe, de sorte que les Zhentils ne le considèrent pas comme une menace. Il fait du vin de champignon pour les Zhentils afin que les habitants de Mantelneige et lui-même restent en vie assez longtemps pour libérer le village.

Willard est en contact avec son neveu via Lawrence, le blaireau ami de Lanseril (voir page 17), et tous deux attendent le moment propice pour reprendre Mantelneige. Profitant du retour à la Citadelle du Corbeau d'une grande partie du contingent du Zhentilar, normalement en station ici, Willard et Lanseril mettent leurs plans au point, bien que peu confiants en leur succès. Si les PJ gagnent la confiance de Willard, il utilise Lawrence pour prévenir Lanseril des efforts qu'ils font pour les aider.

Les Zhentils

Presque tous les Zhentils de la région de Mantelneige appartiennent aux troupes du Zhentilar qui abattent les arbres et surveillent les esclaves. Pour éviter les dissensions parmi les rangs, les soldats échangent leurs tâches. Ils sont commandés par des mages du Zhentarim et une poignée de prêtres de Baine. Quelques désaccords ont surgi entre ces deux factions, mais tous ont bien collaboré compte tenu des conflits passés.

L'exploitation de la forêt est, en grande partie, menée par un mage du Zhentarim du nom de Ragnoth. Une prêtresse de Baine du nom de Glorganna. Ragnoth est chargé des opérations quotidiennes d'abattage et d'expédition du bois, tandis que Glorganna s'assure que les esclaves et le reste du village filent droit. Ce qui signifie souvent, pour un adorateur de Baine, battre, torturer et, plus que souvent, "achever par pitié".

Ragnoth du Zhentarim

Homme humain, Mage 9ème niveau



TAC0 18/16 ; #AT 1 ; Dg 1d6 (bâton) ; pv 30 ; CA 7 ; VD 12 ; AS Sorts ; TA M (1,75 m) ; AL LM ; ML 13 ; PX 2 000 ; OM *Baguette de métamorphose, sceptre de vigilance.*

F 15, D 17, C 16, I 17, S 14, Ch 10.

Personnalité : Méthodique, froid, machiavélique.

Livre de sorts (4/3/3/2/1) : 1er : *Alarme, amitié, changement d'apparence, détection de la magie, lumière, mur de brouillard, patte d'araignée, projectile magique, sommeil, toucher glacial* ; 2ème : *ESP, flèche acide de Melf, flou, force, image miroir, invisibilité, verrou du magicien* ; 3ème : *Clignotement explosives, éclair, force spectrale, forme ectoplasmique, immobilisation des personnes, protection contre le bien sur 5 mètres, runes* ; 4ème : *Excavation hallucinatoire, métamorphose d'autrui, mur de feu, terrain* ; 5ème : *Conjuration d'élémental, façonnage de la pierre, téléportation, transmutation de la boue en pierre.*

Ragnoth est un maître ès complots, ce qui lui a valu d'être choisi pour ce travail. C'est un excellent administrateur qui a réalisé un joli profit en exploitant cette affaire. Mince, on voit rarement autrement que vêtu de ses robes noires de mage. Durant les premières étapes de cette opération d'exploitation forestière, une rivalité intense s'éleva entre lui et Glorganna, mais depuis, tous deux sont tombés d'accord, et Ragnoth délègue désormais à la prêtresse le "moral" de la main-d'œuvre. Lorsqu'il est obligé d'agir, Ragnoth utilise son sort *métamorphose d'autrui* et sa *baguette de métamorphose* pour changer les esclaves fauteurs de troubles en crapauds, avant de les écraser à coups de pieds. Le mage du Zhentarim est froid et calculateur. Les espions (surtout les Ménestrels) qui se mêlent de ce qu'il a bâti l'indisposent grandement.

En plus de ses redoutables sorts et de sa baguette (contenant 33 charges), Ragnoth porte aussi un *sceptre de vigilance* (25 charges). Son second s'appelle Endugous Than, c'est un mage que les PJ peuvent ou non rencontrer dans une embuscade (voir page 12). Ragnoth s'occupe aussi de cinq autres mages mineurs du Zhentarim qui, malgré leur nature traîtresse, exécutent ses ordres à la lettre. Chacun d'eux transporte 10d10 pièces d'or.

Endugous Than, hm Mg6 : TAC0 19/18 ; #AT 1 ; Dg 1d6 (bâton) ; CA 4 (*bracelets de défense* CA 6, bonus de DEX) ; pv 19 ; VD 12 ; TA M (1,80 m) ; AL LM ; ML 10 ; PX 1 400.

F 12, D 16, C 16, I 17, S 14, Ch 14.

Personnalité : Rusé, intéressé, ambitieux.

Sorts (4/2/2) : 1er : *Charme-personne, force fantasmatique, projectile magique, sommeil* ; 2ème : *Apparence altérée (déjà lancé), flèche acide de Melf* ; 3ème : *Immobilisation des personnes, vol.*

Mages mineurs du Zhentarim, hm, Mg4 (5) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d4 (dague) ; CA 8 ; pv 10, 12, 14, 15, 15 ; VD 12 ; AS Sorts ; TA M (1,75 m) ; AL LM ; ML 10 ; PX 420.

Personnalité : Assoiffés de pouvoir, cupides, couards.

Sorts (3/2 ; à choisir dans la liste suivante) : 1er : *Alarme, amitié, changement d'apparence, détection de la magie, lumière, mur de brouillard, patte d'araignée, projectile magique, sommeil, toucher glacial* ; 2ème : *ESP, flèche acide de Melf, flou, force, image miroir, invisibilité, verrou du magicien.*







Glorganna, Serre Vigilante de Baine

Femme humaine, Prêtresse 8ème niveau



TAC0 16 (15, *faucille +1*) ; #AT 1 ; Dg 1d4+2 (*faucille +1*) ; CA 4 (*cottes de mailles +1*) ; pv 37 ; VD 12 ; AS Sorts, poison paralysant (voir ci-dessous) ; TA M (1,88 m) ; AL LM ; ML 13 ; PX 4 000.

Personnalité : Cruelle, ambitieuse, paranoïaque.

F 10, D 14, C 15, I 16, S 17, Ch 15.

Sorts habituels (5/5/4/2) : 1er : *Blessures légères, détection de la magie, effroi, injonction, soins des blessures légères* ; 2ème : *connaissance des alignements, diable de poussière, immobilisation des personnes x2, zone de vérité* ; 3ème : *Cécité, contamination, dissipation de la magie, imprécation* ; 4ème : *Blessures graves, détection des mensonges*.

Loyale suivante de Fzoul Chembryl, Glorganna fut envoyée à Mantelneige en raison de sa haine pour la nature et de sa capacité à "contrôler" les gens. Au début, elle détesta cette affectation qui l'envoyait là où elle était constamment entourée d'arbres et de créatures de la forêt. Mais lorsque les forestiers commencèrent à se rebeller, suivis des habitants de la Forêt de l'Orée, la prêtresse corrompue découvrit un grand plaisir à détruire leurs demeures et à les mettre à genoux, tuant sans pitié.

Glorganna est une femme grande et charmante, qui n'est pas intéressée par une vie de couple, car le culte de Baine et la domination de cette Église restent à jamais des priorités dans son existence (bien que la rumeur dise qu'elle a eu une aventure avec Fzoul pendant quelque temps, et qu'une querelle d'amoureux l'a envoyée à Mantelneige). Avant qu'elle ne devienne une prêtresse de Baine, Glorganna était une adoratrice de Loviatar ; elle est donc experte dans l'art des interrogatoires par la torture. Elle se montre extrêmement paranoïaque en ce qui concerne les espions à Mantelneige et contrôle même le plus insignifiant indice ou la plus petite rumeur sur leur existence.

En plus des objets magiques énumérés dans sa fiche de combat abrégée, Glorganna utilise un poison de contact paralysant qu'elle applique sur sa faucille. Un jet de sauvegarde contre le Poison raté signifie la paralysie pendant 4d4 tours. De plus, celui qui obtient un 1 naturel lors de son jet de sauvegarde doit réussir un jet de Choc Métabolique ou son cœur s'arrête, ce qui le tue aussitôt. Glorganna possède 30 doses de cette substance, dont la moitié est au temple (voir **la carte de Mantelneige** page 14).

Sept autres prêtres de Baine sont également présents à Mantelneige, tous férocement loyaux envers Glorganna, Fzoul et le Dieu des Conflits. À l'inverse des mages Zhentils, les prêtres de Baine ne sont ni corruptibles ni vénaux et ils sont mortels et imprévisibles lorsqu'on les affronte.

Fidèles serviteurs de Baine, hm C3 (7) : TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (masse) ; CA 6 (armure annelée et bouclier) ; pv 13 chacun ; VD 6 (encombrement modéré) ; AS Sorts ; TA M (1,78 m) ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 11 ; PX 175.

Personnalité : Assoiffés de pouvoir, cruels.

Sorts habituels (4/2) : 1er : *Blessures légères, effroi, injonction, soins des blessures légères*, ; 2ème : *Immobilisation des personnes, silence sur 5 mètres.*

Sinistros le Hardi

Homme humain, Guerrier 7ème niveau

TAC0 13, 12 (épée longue) ; #AT 2 ; Dg 1d8+3 (épée longue) ; CA 2 (cotte de mailles, bouclier, DEX) ; pv 44 ; VD 9 (encombrement faible) ; AS Spécialisation martiale en épée longue (+1 à l'attaque, +2 aux dégâts) ; TA M (1,85 m) ; AL LM ; ML 15 ; PX 1400.

F 17, D 16, C 15, I 14, S 14, Ch 12.

Personnalité : Critique, perfide, agressif, cupide.

Sinistros est le commandant du Zhentilar de Mantelneige. Ce capitaine zhentil n'est pas seulement chargé de l'exploitation du bois et du recrutement des esclaves, il est aussi responsable de toutes les activités du Zhentilar, qu'il soit en service ou non. Tous les problèmes avec les troupes lui sont directement rapportés (bien que Glorganna se charge généralement de la discipline). Après avoir vu nombre de leurs camarades torturés à mort, voire pire, seuls des fous ou des soldats saouls de vin de champignon oseraient agir contre un des supérieurs de Mantelneige. Sinistros n'hésite jamais à faire des prisonniers.

Les troupes du Zhentilar sous ses ordres sont occupées, la plupart du temps, à abattre les arbres et à surveiller les esclaves, mais elles protègent également Mantelneige et leurs compagnons zhentils contre les créatures rebelles de la forêt. Les récentes attaques de ces forces de la forêt les ont laissées nerveuses et contrariées. Et de nombreux soldats scrutent la forêt avec hantise, attendant une attaque. Cette tension les amène souvent à noyer leurs soucis dans le vin de champignon à la Dryade Chantante, durant leur temps libre.

Soldats du Zhentilar, hm et hf G3 (60) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d8 (épée longue) ; CA 7 (armure annelée) ; pv 18 chacun ; VD 6 (encombrement modéré) ; TA M ; INT Moyenne ; AL NM (40)/CM (20) ; ML 10 ; PX 120.

Personnalité : Militaires, bûcheurs.







Soldats du Zhentilar, hm et hf G4 (30) : TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1d8 (épée longue) ; CA 7 (armure annelée) ; pv 24 chacun ; VD 6 (encombrement modéré) ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM (23)/CM (7) ; ML 11 ; PX 175.

Personnalité : Militaires, obéissants.

Soldats du Zhentilar, hm et hf G5 (10) : TAC0 16 (15, épée longue) ; #AT 3/2 ; Dg 1d8+2 (épée longue) ; CA 5 (cotte de mailles) ; pv 30 chacun ; VD 9 (encombrement léger) ; AS Spécialisation martiale en épée longue ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM (7)/NM (3) ; ML 12 ; PX 420.

Personnalité : Militaires, rusés, cruels.

Chaque soldat est en possession de 5d4 po qui sont, la plupart du temps, dépensés en vin de champignon ou au jeu, de sorte qu'il n'en reste plus que 1d4 po tard dans la nuit, après leur visite à la Dryade Chantante. Il existe un sentiment de camaraderie parmi les soldats, et les nouveaux venus sont traités avec prudence (car il pourrait s'agir d'espions du Zhentarim).

Début de l'aventure

Dans cette aventure, l'objectif final des PJ consiste à libérer Mantelneige de l'occupation zhentile. La façon de les impliquer dans cet affranchissement dépend, bien sûr de votre campagne. Voici deux suggestions.

- Les PJ sont convoqués par le Seigneur Trystemine de Valombre. On n'a plus de nouvelles d'un membre des Chevaliers de Myth Drannor, Lanseril de Mantelneige, depuis qu'il est retourné à son village natal pour tenter de le libérer de l'occupation zhentile. Les PJ doivent se rendre à Mantelneige, y évaluer la situation et, dans la mesure du possible, secourir Lanseril. Les Chevaliers de Myth Drannor sont, pour l'instant, occupés en Sembie et ne sont donc d'aucun secours. Les PJ sont censés voyager jusqu'aux Chutes de la Dague pour y trouver un recruteur et se faire embaucher dans le village occupé, en tant que bûcherons.

- Si un ou plusieurs PJ sont membres des Ménestrels, ils sont convoqués à Valombre par le Seigneur Trystemine, qui leur demande d'aller aux Chutes de la Dague déguisés en mercenaires cherchant du travail à Mantelneige. Leur mission est d'estimer la force de l'occupation zhentile et de donner, si possible, un sérieux coup aux opérations zhentiles.

Dans un cas comme dans l'autre, les PJ sont fortement avertis qu'il leur est vital de maintenir leur couverture aussi longtemps que possible. Le Réseau Noir est trop fermement ancré pour être vaincu lors d'un assaut frontal et ils ne peuvent pas espérer réussir s'ils sont identifiés comme espions ou trouble-fête. Ceci peut signifier garder un profil bas lorsqu'ils sont insultés, rester calmement à l'écart tandis que les Zhentils se montrent cruels, ou participer à l'abattage du bois tout en amassant des informations. En fait, la meilleure façon d'infiltrer l'opération d'exploitation de la forêt est de se laisser réduire à l'esclavage ! (Voir L'embuscade, page 12.) En bref, il s'agit d'une aventure où l'interprétation et la réflexion rapide peuvent faire la différence, tandis que les épées et les sorts devront être gardés en réserve jusqu'au moment propice.

Rappelez-vous que les PJ vont agir dans une région dangereuse, pleine de mages sinistres, de prêtres de Baine malfaisants et de puissantes troupes du Zhentilar, qui ont pris possession du territoire. Ils ne devraient pas pouvoir simplement entrer avec désinvolture et prendre tout ce qu'ils souhaitent aux forces zhentiles. Les hommes du Zhentarim et du Zhentilar comptent parmi les humains et les humanoïdes les plus cruels et les plus malfaisants de Féérune. Ils ne représentent donc pas un jeu d'enfant pour des PJ entre le 4ème et le 6ème niveau.

Invitation à l'aventure

L'aventure commence en présence du Seigneur Trystemine de Valombre. Une fois les joueurs prêts, lisez l'introduction suivante :

> "Comme vous le savez ou non, commence le Seigneur Trystemine, le village de Mantelneige a été récemment conquis par des hommes de Château-Zhentil. Ce village, autrefois paisible, est devenu un camp d'esclaves où des troupes du Zhentilar et des mercenaires abattent des arbres et les esclaves travaillent le bois. Pendant ce temps, des innocents connaissent une mort horrible des mains du Zhentarim. Les Seigneurs gras de Château-Zhentil s'enrichissent sur le dos brisé des villageois !
>
> Récemment, mon vieux compagnon Lanseril de Mantelneige prit un congé des Chevaliers de Myth Drannor pour aider les druides et les créatures de la forêt à libérer Mantelneige, ou au moins à ralentir l'opération de travail du bois, jusqu'à ce que ses camarades Chevaliers puissent intervenir. Malheureusement, les Chevaliers m'ont informé qu'ils ne pourraient assister Mantelneige pendant quelque temps encore. C'est un problème pour la ville *et* pour Lanseril. Pire encore, Lanseril ne m'a pas contacté depuis plusieurs jours. J'ai peur qu'il ait été capturé ou tué par les Zhentils, puisqu'il ne répond pas aux messages de mes pigeons voyageurs.
>
> Je veux que vous alliez à Mantelneige, déguisés en mercenaires et que vous évaluiez la situation. Si vous trouvez Lanseril et que les circonstances s'y prêtent, tentez de le libérer. S'il est mort, revenez à Valombre avec un rapport mentionnant le nombre des troupes du Zhentilar, des mages du Zhentarim et des prêtres de Baine présents dans le village.







Vous pouvez commencer votre quête aux Chutes de la Dague, au nord, en vous faisant passer pour des mercenaires à la recherche d'un emploi. Si mes sources sont correctes, vous y trouverez un recruteur du Zhentilar. Il vous faudra faire une belle démonstration de force : si les hommes du Zhentilar pensent que vous êtes faibles, ils essaieront de faire de vous des esclaves plutôt que de payer pour vos services. D'un autre côté, l'esclavage vous donnerait une couverture parfaite, car il est moins probable que le Zhentilar observe de près un "modeste esclave".

Dans les deux cas, je vous donnerai une fibule de Ménestrel qui prouvera à Lanseril que vous êtes venus à Mantelneige à ma demande. Alors, qu'en dites-vous, héros ?"

Aux PJ qui partent à l'aventure plus pour l'or que par loyauté envers les Ménestrels ou les chevaliers de Myth Drannor, le Seigneur Trystemine offre 1 000 po à chacun ; payables uniquement à leur retour. Pour ceux qui demandent à devenir des Ménestrels, la libération de Lanseril et de Mantelneige sera un bon début pour faire partie de Ceux qui Jouent de la Harpe. Une fois les termes de la mission acceptés, le Seigneur Trystemine leur fournit les renseignements supplémentaires suivants :

- Le dernier rapport de Lanseril (par pigeon voyageur) disait qu'il y avait entre 400 et 500 personnes dans Mantelneige et les environs, dont la moitié étaient des esclaves qui étaient, soit d'anciens habitants du village, soit de pauvres diables capturés par les Zhentils dans les Contrées du Mitan. Nombre de druides et de créatures des bois ont fui ou ont été tués.

- Les PJ doivent se méfier des mages du Zhentarim et des prêtres de Baine. En effet, s'ils agissent de façon suspecte, les Zhentils essayeront de déterminer leur vraie nature à l'aide de la magie. Toutefois, s'ils se comportent naturellement, ils devraient être capables de passer parmi eux sans être remarqués. Si leur couverture saute, ils devront alors certainement abandonner la mission et se battre pour leur propre survie. *Ils doivent éviter à tout prix de lancer des sorts car cela attirerait aussitôt des présomptions d'espionnage sur le jeteur !*

- Il y a un agent du Zhentilar aux Chutes de la Dague qui engage des mercenaires pour Mantelneige. Trystemine n'est pas sûr du contact, mais un membre du Zhentilar connu et nommé Tharwin le Borgne pourra probablement mettre les PJ en relation avec cette personne. Tharwin possède une taverne louche qui s'appelle la Dague Brisée.

- Les PJ ne doivent pas essayer d'approcher Mantelneige sans escorte du Zhentilar, car ceux qui viennent au village sans avoir été annoncés sont souvent interrogés par des prêtres de Baine à l'aide de sorts de détection des mensonges. S'ils se rendent à Mantelneige déguisés en hommes du Zhentilar, ils ont intérêt à avoir bien préparé leur histoire pour ne pas subir des sorts de type inquisitorial.

- Un Ménestrel du nom de Walter Pierregedde a essayé d'infiltrer Mantelneige avant Lanseril mais, depuis, on est sans nouvelles de lui. Il y a une chance qu'il soit toujours dans les parages et qu'il puisse aider les PJ s'ils le trouvent. Walter est un rôdeur accompli presque aussi familier des environs que Lanseril.

Le Seigneur Trystemine fournit aux PJ tous les objets non-magiques qu'ils demandent pour cette mission, y compris des armes ordinaires qu'ils peuvent "perdre" en combattant et en devenant esclaves (ce qui protège leurs propres possessions enchantées de toute capture). Il leur suggère de se faire passer pour des mercenaires rustres, non rasés et odieux, à la recherche d'un travail. Les objets comme les symboles sacrés et les armoiries connues devront être dissimulés. S'il est harcelé, Trystemine leur donne jusqu'à 50 po, leur disant que tout argent supplémentaire entraînerait des soupçons puisqu'ils sont censés chercher du travail. Arrivés aux Chutes de la Dague, les PJ seront livrés à eux-mêmes.

Si les PJ interrogent le Seigneur Trystemine sur Lanseril, paraphrasez les renseignements au sujet du druide qui sont dans la partie sur les PNJ (voir page 3). N'oubliez pas d'y inclure une référence sibylline aux Égarés (voir page 19).

Les Chutes de la Dague

Cette communauté, jadis paisible, est aujourd'hui un lieu d'activités zhentiles couvertes et ouvertes (pour le Zhentilar et le Zhentarim). Les Chutes de la Dague, qui sont une partie de la région baptisée le Valdague, ne sont guère plus qu'un petit État militaire gouverné en coulisses par des pantins zhentils et des officiels parrainés par le Zhentarim.

Il faut trois jours de marche, ou deux jours de cheval, pour atteindre les Chutes de la Dague via la Piste de Téthyamar. Le Valdague étant une région sans loi, vous pouvez parsemer le voyage de rencontres aléatoires. Arrivés aux Chutes de la Dague, les PJ n'ont aucun mal à trouver la taverne de la Dague Brisée.

Si les PJ décident d'explorer la cité, dites-leur que le temps presse et qu'ils feraient mieux de se hâter de trouver la Dague Brisée. Des soldats du Zhentilar patrouillent dans les rues de la cité, et ils doivent savoir que le vagabondage peut avoir, ici, des conséquences draconiennes. S'ils insistent toujours pour explorer les Chutes de la Dague, rappelez-leur qu'il est facile de se faire arrêter et envoyer à Mantelneige en tant qu'esclave plutôt que mercenaire.






Tharwin le Borgne sert au bar de la Dague Brisée.

La Dague Brisée

Cette taverne est l'incarnation de l'établissement "sale et mortel". Un flot constant de soldats du Zhentilar, d'orques, de mercenaires et autre racaille se rassemblent ici pour y noyer leurs soucis dans de la bière bon marché. Avec cette clientèle, il ne s'y passe pas une nuit sans bagarre. Le bar est tenu par un ancien pisteur du Zhentilar nommé Tharwin le Borgne, qui sert toujours de contact au Zhentilar et au Zhentarim ; moyennant finance, bien entendu.

Les PJ trouve facilement la Dague Brisée, la plupart des gens connaissant l'emplacement de la taverne, ne serait-ce que pour l'éviter. Une fois qu'ils y entrent, lisez l'encadré suivant.

> La Dague Brisée est le cloaque le plus infect que vous n'ayez jamais vu sur Féérune, à la fois en apparence et en clientèle. Les rats y courent librement, tandis qu'orques et ruffians leur lancent des fléchettes pour déterminer qui paiera la tournée suivante. Des barils et des meubles brisés s'entassent le long d'un mur, tandis que des soldats du Zhentilar sont assis autour de quelques tables tachées et abîmées à coups de couteau. Un homme borgne derrière le bar crache dans un verre pour le nettoyer tout en vous regardant entrer.

Tharwin le Borgne est en train de jauger le potentiel des PJ (et sa marge), mais il n'est pas le seul à les remarquer lorsqu'ils entrent. Plusieurs autres membres du Zhentilar, cherchant à gagner une récompense facile pour avoir amené plus d'esclaves, évaluent eux aussi leur force. Quand les PJ abordent Tharwin pour trouver du travail à Mantelneige, lisez l'encadré suivant.

> "Sûr que j'en connais sur Mantelneige", baragouine Tharwin. "Si vous cherchez du boulot pour une bonne paie, les Zhentils de Mantelneige ont besoin d'hommes et de femmes costauds pour abat' les arbres de la Forêt de l'Orée. Ils payent bien pour une journée d' boulot, et y a des bonus si vous savez manier une épée cont' les sales bestioles de la forêt."
>
> Il sourit, révélant une rangée de dents brisées et décolorées. "Pour un bon prix, l'vieux Borgne peut vous présenter les bonnes personnes. Pour un bon prix, vous savez."

Pour un pot-de-vin de 20 pièces d'or minimum, Tharwin informe les PJ qu'un capitaine du Zhentilar du nom de Sinistros le Hardi devrait entrer dans la taverne "dans un p'tit moment". S'ils attendent, Tharwin pointe Sinistros du doigt







lorsqu'il entre pour déjeuner (ou petit-déjeuner ou dîner, selon l'heure). Pendant qu'ils poireautent, il y a 30 % de risques qu'une bagarre se déclenche et qu'ils y soient mêlés. S'ils interagissent avec d'autres clients, laissez l'interprétation déterminer un combat éventuel au lieu de lancer 1d100.

La clientèle de la Dague

Tandis qu'ils attendent Sinistros, les PJ sont les témoins des activités louches de la Dague Brisée, et s'ils n'y prennent pas garde, risquent d'y être entraînés. La taverne est pleine d'une escouade de soldats du Zhentilar qui ne sont pas en service, d'un petit groupe de mercenaires orques et d'un magicien du Zhentarim, qui se fait discret dans un coin reculé. Les soldats sont ici pour tuer le temps avant de reprendre du service dans une heure. Pour le moment, ils lancent des fléchettes sur une petite bande de rats qui courent le long d'un mur éloigné (Tharwin paie une tournée aux soldats tous les trois rats tués). À présent, ce jeu commence à les ennuyer et ils seraient plus que contents de déclencher une bagarre avec un PJ à l'allure costaude. Comme ils ne sont pas encore saouls, ils ne tireront pas leurs armes, pas plus qu'ils ne combattront à mort, ce qui constituerait une violation de la loi zhentile des Chutes de la Dague ; comme le serait une incantation de sorts non-autorisée. Ces deux offenses sont punissables d'arrestation et d'asservissement pour abattre des arbres.

Si les PJ dégainent leurs armes ou commencent à lancer des sorts en réponse aux insultes, Tharwin les prévient qu'un tel comportement viole la loi zhentile, mais que les disputes réglées avec les poings sont des combats justes et légaux. Que les PJ jouent de l'épée ou de la magie, de toute façon, la bataille devient alors sanglante et 12 gardes zhentils supplémentaires arrivent au bout de 1d6+2 rounds pour les arrêter ou les achever. Cependant, en supposant que les PJ respectent la loi, traitez tout le combat avec des dégâts non-mortels (en utilisant le tableau 43 **Pugilat et Lutte** du *Guide du Maître*, page 85).

Si les PJ ont choisi d'entrer à Mantelneige en tant qu'esclaves, c'est l'occasion idéale pour se faire arrêter ou, au moins, pour paraître faibles afin d'inciter à leur capture le long de la route menant à Mantelneige (voir **L'embuscade** page 12). S'ils s'avèrent des proies faciles pour le Zhentilar, mais respectent la loi en ne dégainant pas leurs armes et en ne lançant pas de sorts, ils sont considérés comme des esclaves potentiels par les soldats et le mage du Zhentarim qui se trouve dans le coin. Quiconque viole la loi au milieu de la bagarre est aussitôt arrêté par les hommes du Zhentilar et emmené à Mantelneige comme esclave.

Si les PJ tirent leurs armes, lancent des sorts et battent tous les soldats du Zhentilar, ils découvrent Sinistros le Hardi qui les observe depuis la porte lorsque la combat se termine. Il est impressionné par leurs prouesses martiales et accepte aisément de les engager pour protéger l'exploitation forestière, mais ils seront surveillés avec une attention extrême pendant quelques jours (voir **L'arrivée à Mantelneige**, page 15).

Soldats du Zhentilar, hm G3 (12) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d8 (épée longue) ; CA 5 (cotte de mailles) ; pv 18 chacun ; VD 9 (encombrement léger) ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 10 ; PX 120.
Personnalité : Cupides, agressifs, las.

Les mercenaires orques qui sont au bar cherchent toujours les ennuis, mais ils ont besoin d'argent et attendent la venue de Sinistros pour postuler un emploi. Si les PJ révèlent ouvertement qu'ils cherchent du travail à Mantelneige, ils s'attirent aussitôt l'inimité de ces affreux humanoïdes. N'étant que cinq, les orques prennent garde à ne pas déclencher un combat qu'ils ne peuvent pas gagner ; ils sont depuis assez longtemps parmi les Zhentils pour savoir éviter la bagarre avec un adversaire plus fort. Toutefois, ils n'hésitent pas à se joindre aux soldats du Zhentilar si les PJ dégainent leurs armes, ou à se battre avec ces derniers s'ils ont perdu contre les soldats.

Si les PJ ont le dessous avec les soldats du Zhentilar (volontairement ou non), les orques deviennent plus injurieux et, sans le savoir, les incitent à révéler leur vraie force et leur vraie nature. Si les joueurs interprètent correctement la situation, payez-vous du bon temps en laissant les orques se railler des PJ, leur faire des remarques désobligeantes et les tourmenter d'autres manières jusqu'à déclencher une bagarre. Sinon, les orques attendent sagement l'arrivée de Sinistros.

Orques (5) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d6 (épée courte) ; CA 6 (jaseran) ; DV 1 ; pv 6 chacun ; VD 9 (encombrement léger) ; FS -1 aux jets d'attaques à la lumière du jour ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 12 ; PX 15.
Personnalité : Agressifs, couards.

Le mage du Zhentarim, assis dans le coin, s'appelle Endugous Than. C'est un mage mineur venu chercher la gloire et la puissance dans le Nord (voir en page 6 pour une description complète). Impassible, il reste assis en retrait et regarde la façon dont les PJ règlent le compte des soldats du Zhentilar (et/ou des orques). S'ils semblent faibles ou novices, il les considère comme des esclaves potentiels et, lors une entrevue privée avec Sinistros, mettra sur pied une embuscade sur route qui mène à Mantelneige (voir **L'embuscade** page suivante). De même, si l'un d'eux montre des capacités de jeteur de sorts, il émet des soupçons quant à la vraie nature des PJ et revoit à la hausse la force de l'embuscade susmentionnée. Il se méfie beaucoup des jeteurs de sorts qui ne sont pas membres du Réseau Noir, qu'il s'agisse de mages ou de prêtres (après tout, les Ménestrels sont partout). Il évite autant que possible de participer à une bagarre dans la taverne.

Si les PJ s'adressent à lui, Than se montre assez amical, mais cherche à déterminer leurs intentions. Il interroge de façon mesurée les jeteurs de sorts et essaie de connaître les origines de chacun. S'il est interrogé sur lui-même, il affirme être un marchand qui passe par les Chutes de la Dague en route vers le Cormyr et la Sembie.






Sinistros le Hardi

Après une demi-heure de temps de jeu, ou la résolution d'éventuelles rencontres, selon ce qui se termine en premier, Sinistros entre et commande un repas et une cruche de bière bon marché. C'est un homme grand (1,80 m) et quelque peu étoffé (il frôle les 115 kilos), qui a pris du galon dans les rangs du Zhentilar grâce à ses compétences martiales et ses capacités tactiques et qui est sincèrement loyal au Zhentilar et au Zhentarim.

Sinistros travaille actuellement comme recruteur pour les hommes du Zhentarim qui contrôlent Mantelneige. Il recherche à la fois des guerriers bien bâtis et des individus faibles et sans défense, candidats potentiels à l'esclavage. C'est l'une des premières choses qu'il envisage lorsque les PJ se présentent comme des mercenaires à la recherche d'un emploi. Après de rapides présentations avec le capitaine zhentil, lisez l'encadré suivant.

> Sinistros continue de manger tout en vous parlant. "Ainsi vous êtes intéressés par un travail, c'est ça ? Le boulot consiste à abattre des arbres, transporter le bois jusqu'aux chariots, garder les esclaves et combattre les sales bestioles qui nous attaquent pendant qu'on coupe les arbres. La paye est de 20 pièces d'or la semaine, plus des primes pour tuer les petits casse-pieds qui viennent de la forêt. Tant que vous suivez les règles, il n'y aura pas de problèmes. Qu'est-ce que vous en dites ? Vous êtes intéressés par un travail dur et honnête ?"

Si les PJ marchandent avec lui, Sinistros va jusqu'à leur signer un bonus d'engagement de 20 po, mais leur dit d'aller se faire voir s'ils réclament plus. Il part bientôt pour Mantelneige, et si les PJ veulent le travail, ils peuvent le rejoindre dans une heure sur la piste du Tesh, juste après les limites de la cité.

L'embuscade

Le voyage vers Mantelneige dure deux jours. Vous pouvez le ponctuer de quelques rencontres aléatoires de votre cru si désirez défier les PJ pendant qu'ils parcourent l'escarpé territoire zhentil. Cependant, l'objectif principal de cette rencontre est la capture des PJ pour les enrôler comme esclaves à Mantelneige. Plusieurs raisons justifient cette rencontre : (1) Les PJ ont paru faibles durant leur séjour aux Chutes de la Dague, ont été battus par les soldats du Zhentilar ou malmenés par le groupe d'orques ; ou (2) le mage du Zhentarim a vu un ou plusieurs PJ lancer des sorts et il les soupçonne d'être des espions ou des rivaux du Zhentarim.

L'embuscade se déroule sur la piste du Tesh, après une heure de voyage, juste avant que les PJ n'aillent au nord, vers Mantelneige. Durant la rencontre suivante, Sinistros prétend être de leur côté. Quand il est convaincu de leur défaite, il change de camp. S'il pense que son embuscade est sur le point d'échouer, il se retourne contre ses propres serviteurs, s'assurant de leur mort pour qu'ils ne puissent pas l'impliquer.

Le mage du Zhentarim, Endugous Than, lance des sorts aux PJ depuis une crête proche. Si l'embuscade semble échouer, il fuit vers Mantelneige, prenant de l'avance grâce à un sort de *vol*. Rappelez-vous qu'il prend note de tous les jeteurs de sorts qu'il voit et qu'il rapporte ces renseignements à ses supérieurs. De plus, s'il a vu les PJ utiliser des sorts à la taverne de la Dague Brisée (voir page 11), le nombre de soldats du Zhentilar pour l'embuscade est doublé (soit 20).

Grâce à un sort d'*apparence altérée*, les PJ ne reconnaîtront pas Endugous Than pendant le reste de l'aventure. Quelle que soit l'issue de cette bataille, Sinistros doit y survivre et conduire les PJ à Mantelneige, soit en tant qu'employés, soit en tant qu'esclaves.

Soldats du Zhentilar, hm G3 (10) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d8 (épée longue) ; CA 5 (cotte de mailles) ; pv 18 chacun ; VD 9 (encombrement léger) ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 10 ; PX 120.

Personnalité : Cupides, bûcheurs et consciencieux.

Sinistros le Hardi, hm G7 : TAC0 13, 12 (épée longue) ; #AT 2 ; Dg 1d8+3 (épée longue) ; CA 2 (cotte de mailles, bouclier, DEX) ; pv 44 ; VD 9 (encombrement faible) ; AS Spécialisation martiale en épée longue (+1 à l'attaque, +2 aux dégâts) ; TA M (1,85 m) ; AL LM ; ML 15 ; PX 1 400.

F 17, D 16, C 15, I 14, S 14, Ch 12.

Personnalité : Critique, perfide, agressif, cupide.

Endugous Than, hm Mg6 : TAC0 19/18 ; #AT 1 ; Dg 1d6 (bâton) ; pv 19 ; CA 4 (bracelets de défense CA6, bonus de DEX) ; VD 12 ; TA M (1,80 m) ; AL LM ; ML 10 ; PX 1400.

F 12, D 16, C 16, I 17, S 14, Ch 14.

Personnalité : Rusé, intéressé, ambitieux.

Sorts (4/2/2) : 1er : Charme-personne, force fantasmatique, projectile magique, sommeil ; 2ème : Apparence altérée (déjà lancé), flèche acide de Melf ; 3ème : Immobilisation des personnes, vol.

Mantelneige

Fondé dans l'Année du Vent Plaintif (1000 CV) par un petit groupe d'humains et d'elfes, le village de Mantelneige était une communauté calme et paisible, protégée par les résidents locaux, les créatures de la forêt et les forces cachées des Égarés (un groupe d'elfes solitaires et mystiques qui vit au cœur de la Forêt de l'Orée). Jusqu'à l'invasion du Zhentilar, les citoyens de cette communauté sylvestre, des forestiers et des artisans vivant confortablement de la terre, avaient peu de contacts avec le monde extérieur.






La seule chose unique à Mantelneige, hormis son célèbre Chevalier de Myth Drannor, est son vin de champignon, produit ici tout au long de l'année. Ce breuvage est tiré d'un champignon abondant qu'on ne trouve que dans la Forêt de l'Orée. Les champignons cueillis fermentent dans de l'eau de source pendant plusieurs mois (la durée exacte dépend de la qualité et de la teneur en alcool désirées). Ils sont ensuite pressés et le vin qui en résulte est mis dans de petits fûts ou dans des cruches d'argile pour de joyeuses libations. Les habitants de Mantelneige et des communautés voisines ont un goût prononcé pour cette boisson bizarre, bien qu'un habitant d'Eauprofonde la recracherait probablement : il faut y être habitué.

Les profits zhentils

Préoccupés par l'insurrection de la Citadelle du Corbeau durant l'Année de la Harpe, très peu d'habitants des Contrées du Mitan remarquèrent la calme occupation de Mantelneige par le Zhentilar et le Zhentarim. La plupart des villageois originels et quelques habitants des villages voisins furent réduits en esclavage ; les voyageurs n'ont pas échappé à la règle, eux aussi.

Les Zhentils ont un but simple à Mantelneige : maintenir une base pour l'abattage des arbres de la Forêt de l'Orée. La vente du bois travaillé et des produits dérivés est devenue très profitable pour Château-Zhentil, et les troupes et magiciens qui y sont répondent au Conseil des Seigneurs de Château-Zhentil, pas à un seigneur unique (ni au Réseau Noir). Quand les dépenses liées à l'abattage et au transport du bois sont réglées, les profits sont divisés entre les 17 Seigneurs-Conseillers.

Après avoir passé quelque temps à Mantelneige, les Zhentils se sont rendu compte que la production de vin de champignon pouvait, elle aussi, être lucrative, puisque de nombreuses troupes du Zhentilar s'étaient habituées au piquant breuvage. En outre, les Zhentils ont découvert d'autres produits dérivés de l'opération d'abattage : les copeaux et la sciure. Depuis, des esclaves sont constamment à genoux pour ramasser ces matériaux qui couvrent le sol, près de la scierie et des étendues d'abattage dans la forêt. D'autres les mettent dans des sacs de toile, qui sont vendus comme "démarre-feu". Cette sorte de petit bois s'enflamme facilement et brûle pendant 10 minutes environ, est acheté par les riches trop paresseux ou incapables de faire une flambée dans leur cheminée. Inutile de le dire, ce produit connaît un vif succès auprès des seigneurs et autres riches citoyens de Château-Zhentil.

En bref, les seigneurs de Château-Zhentil ont largement profité des opérations de Mantelneige. Pour l'instant, les Zhentils n'ont abattu qu'une fraction de la Forêt de l'Orée. Ils sont là pour un bon moment, à moins que quelqu'un, comme les PJ, ne les arrête.

L'abattage

L'organisation du déboisement est très simple : abattage des arbres, élagage, puis expédition vers leurs destinations (Château-Zhentil, la citadelle du Corbeau ou la Forteresse Noire) où ils sont utilisés ou distribués. Ce sont les troupes du Zhentilar (avec l'aide occasionnel de mages du Zhentarim) qui, au cœur de la forêt, abattent les arbres. Les esclaves les chargent sur des chariots qui partiront pour Mantelneige. Là, les hommes du Zhentilar arrachent l'écorce du bois, tandis que les esclaves scient les troncs à la main pour en faire des planches. Enfin, le bois est inventorié et expédié vers sa destination finale.

Légende de Mantelneige

1. La scierie : Construite par les troupes du Zhentilar, c'est là que les arbres sont coupés en portions convenant au transport. Il y a toujours un minimum de 10 gardes ici, qui surveillent les esclaves et assistent à la découpe. À moins qu'il y ait pénurie d'esclaves mâles en bonne santé, ou du retard dans les travaux, ils ne font que surveiller les esclaves au travail.

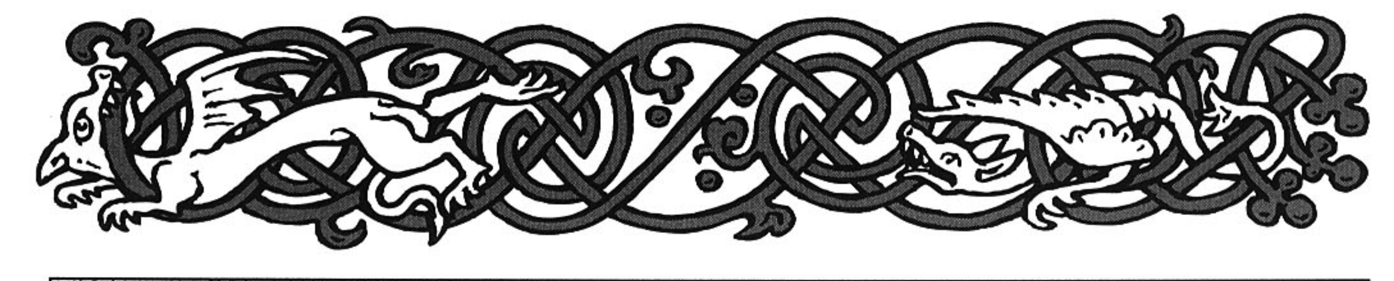
2. Les écuries : Des douzaines de chevaux sont utilisés pour traîner les arbres vers la scierie et à travers les Contrées du Mitan. Entre 20 et 30 chevaux légers et moyens sont logés ici chaque soir, sous la garde de cinq soldats du Zhentilar.

3. Le forgeron : Le seul nain à n'avoir jamais vécu à Mantelneige est Korin Pépite-de-Fer (voir page 5). En plus de réparer les armures et les armes zhentiles, il ferre les chevaux et répare les chariots. Il fait ce qu'il peut pour aider les esclaves qui lui amènent des chevaux à ferrer ou des chariots à réparer, mais sa boutique est toujours sous la haute surveillance des troupes du Zhentilar.

4. La Dryade Chantante : Cet établissement est un des rares commerces à avoir survécu à l'occupation de Mantelneige, bien que son propriétaire originel ait été tué lors de la prise du village. La taverne a, depuis, été reprise par Juliana Saan (voir page 5), fille du dernier propriétaire. N'ayant pas les moyens de mettre un terme à l'occupation Zhentil, Juliana fait tout son possible pour aider le peu de résistance que montrent les esclaves. Craignant que le Zhentarim ne prenne tout ce qui lui reste de son père, elle se montre extrêmement prudente avec ses interlocuteurs. La Dryade Chantante étant l'unique taverne de Mantelneige, elle est fréquentée par de nombreux hommes du Zhentilar, généralement saouls. Juliana entend généralement tout ce qui se dit dans son établissement.

5. La baraque des esclaves : Ce bâtiment était, jadis, la salle de réunion de Mantelneige. Depuis, c'est le dortoir des esclaves. 44 hommes et 27 femmes, la plupart des habitants de Mantelneige et des communautés voisines des Vaux, y passent la nuit. Les conditions de vie sont déplorables, car les pauvres bougres, même pas lavés, dorment à même le sol, sur du foin pourri, les uns sur les autres. Le Zhentilar fait un effort visible



Mantelneige

Un carré = 6 mètres

Légende
1. Scierie
2. Écuries
3. Forgeron
4. La Dryade Chantante
5. Baraque des esclaves
6. Prison
6a. Temple de Baine
7. Manoir
8. Habitations des villageois
8a. Grange
9. Coopérative viticole
10. Casernes du Zhentilar
11. Piste est
12. Arbres abattus
13. Piste sud-ouest

pour maintenir ses esclaves propres et en bonne santé, mais il est insuffisant pour empêcher les décès dus à l'environnement et aux conditions de travail.

6. La prison : C'est là que sont incarcérés les esclaves rebelles, les espions probables et Lanseril Mantelneige (voir pages 3 et 17). Cette zone est l'une de celles tenues par Glorganna et ses suivants. Le bâtiment possède une section séparée pour soutirer des renseignements aux espions. En plus de la présence des prêtres de Baine, cinq gardes du Zhentilar surveillent les 10 cellules.

6a. Le temple de Baine : Récemment construit pour les adorateurs de Baine, ce bâtiment est utilisé à la fois comme temple et comme quartiers privés. Sa corruption maléfique fait que tous les sorts qui y sont lancés par des Bainites ont un effet maximum, et que tous les jets de sauvegarde contre ce type de magie sont effectués avec une pénalité de -4. Une porte secrète dans l'autel cache 445 pièces d'or, 119 pièces de platine, 15 doses du poison de Glorganna (voir page 7) et un *livre des viles ténèbres*.

7. Le manoir : Cette bâtisse est la plus sophistiquée de Mantelneige. Elle appartenait au maire du village, qui fut tué durant l'invasion zhentile. C'est désormais la demeure de Ragnoth et de ses magiciens du Zhentarim. Et c'est de là que tous les rituels et sorts particulièrement importants sont lancés. Les magiciens mineurs dorment dans les quartiers des invités, au sud-est. Le trésor de Ragnoth est dissimulé dans une cachette secrète au sous-sol : 788 po, 1102 pa, 335 pe, quatre *potions de soins*, un parchemin de magicien avec *cône de froid* et son grimoire.

8. Les habitations des villageois : Les maisons des habitants de Mantelneige sont désormais occupées par les soldats du Zhentilar. Ceux qui ont été productifs ou particulièrement braves face aux créatures de la forêt reçoivent ces quartiers personnels, qui abritent deux à six soldats.

8A. La grange : Cette grange communale abritait autrefois poules, vaches et moutons, depuis elle a été transformée pour abriter les réserves zhentiles. Actuellement, elle renferme des caisses d'armes supplémentaires (des épées longues et courtes non-magiques), des scies et des haches, des barriques d'eau et de vin (renouvelées une fois par mois), divers objets de guerre et tout ce qui peut intéresser votre campagne générale. La grange est toujours gardée par six soldats du Zhentilar.

Soldats du Zhentilar, hm et hf G4 (6) : TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1d8 (épée longue) ; CA 7 (armure annelée) ; pv 24 chacun ; VD 6 (encombrement modéré) ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 11 ; PX 175.

Personnalité : Militaires, obéissants.







9. Coopérative viticole : C'est ici qu'est produit le fameux vin de Mantelneige, à partir des champignons qui poussent dans la Forêt de l'Orée. Comme ils poussent au sud, au nord et à l'est de Mantelneige, ces parties de la forêt ont été jusqu'ici sauvées de la destruction. La coopérative est dirigée par Willard Guéloie, un rôdeur à la retraite de 70 ans, qui doit encore confier le secret du vin de champignon à un apprenti ou à un confident (voir page 5 pour une description complète de Willard). C'est pour cette raison que les Zhentils l'ont laissé vivre et qu'ils le paient même pour qu'il fasse du vin, bien que leur salaire soit bien inférieur à l'ancien. Willard et ses deux assistantes produisent entre 10 et 20 tonneaux de vin par semaine, ainsi que 20 à 30 petites cruches d'argile plus petites (fermées par un bouchon et recouvertes de cire), si la récolte de champignons est suffisante. Willard vit actuellement dans l'usine puisque le Zhentilar a confisqué sa maison.

10. Casernes du Zhentilar : Ces nouvelles bâtisses ont été construites pour abriter les troupes du Zhentilar. Comme bon nombre de ces dernières sont retournées de façon temporaire à la Citadelle du Corbeau, plusieurs parties des casernes sont vides. Chaque soldat possède une couchette et une cantine fermée par une serrure dont il garde la clé sur lui. Mais Ragnoth possède un passe. Les cantines renferment des vêtements, des armes de réserve, des armures, des outils pour l'entretien des armes, et des effets personnels. Elles peuvent aussi contenir des pièces. Lancez 1d10 :

1d10	Pièces	1d10	Pièces
1-2	Rien	8	1d20 po
3-4	2d4 pc	9	3d10 po
5-6	1d6 pa	10	1d12 pp
7	2d8 po		

11. Piste est : Traversant la lisière orientale de la Forêt de l'Orée, elle se divise après quelques kilomètres. La branche gauche mène à la Citadelle du Corbeau et celle de droite rejoint la piste du Tesh, en direction du sud. Une ou deux charrettes chargées de bois quittent Mantelneige et empruntent cette route chaque jour, mais seuls Ragnoth et les conducteurs connaissent leur destination.

12. Arbres abattus : Cette partie de la Forêt de l'Orée s'étend loin derrière les frontières dessinées sur la carte de Mantelneige. Les terres ont été déboisées par les Zhentils ; il ne reste que des souches, des tas de sciure et de copeaux, et le sol retourné. On y trouve souvent des esclaves qui mettent dans des sacs de toile la sciure et les copeaux (voir **Les profits zhentils** en page 13). Ceux qui sont utilisés pour cette tâche sont généralement trop faibles (en raison de leur âge ou de blessures) pour abattre les arbres et ils finissent par mourir dans ces champs incultes.

13. Piste sud-ouest : ce sentier battu va jusqu'à la lisière de l'opération d'abattage, actuellement à 1 500 mètres à l'ouest de Mantelneige. Chaque matin, un contingent de 50 soldats du Zhentilar, deux mages, deux prêtres de Baine, 30 esclaves et quatre longs chariots va à la lisière de la forêt et rase autant d'arbres qu'il le peut avant de rentrer à Mantelneige avant le crépuscule. La moindre pluie provoque des problèmes de transport, exigeant que tout le contingent aide à sortir les chariots du sol boueux. Les PJ n'ont-ils pas là l'occasion de mettre un plan à l'œuvre ?

Les événements de Mantelneige

Plusieurs événements se passant durant leur séjour à Mantelneige vont finir par mener les PJ aux Égarés, une bande d'elfes qui représente leur seul espoir de débarrasser Mantelneige du Zhentilar (voir page 19). Ces événements sont conçus pour rester utilisables, que les PJ soient engagés dans les troupes du Zhentilar ou amenés enchaînés à Mantelneige.

Notez que vous n'avez pas besoin de tous ces épisodes. La plupart ne font qu'ajouter des rencontres au scénario, bien que celle avec Lawrence le Blaireau puisse être cruciale pour aider les PJ à trouver les Égarés. Vous pouvez toujours inventer d'autres événements tant qu'ils s'accordent au thème global de l'aventure.

L'arrivée à Mantelneige

Si l'embuscade tendue aux PJ a échoué, Ragnoth et Glorganna se méfient légèrement d'eux au début, mais ces soupçons s'estompent après trois jours, à moins que les PJ ne posent des questions bizarres ou attirent l'attention (les jeteurs de sorts démasqués seront toujours soupçonnés ; voir ci-dessous).

Il y a moins de troupes du Zhentilar à Mantelneige que le Seigneur Trystemine le croyait (voir page 9), étant donné que certaines d'entre elles sont venu renforcer la Citadelle du Corbeau contre d'éventuelles représailles de la part des Vaux. C'est pour cela que Sinistros se trouvait aux Chutes de la Dague, à recruter de la main d'œuvre pour le déboisement. Si les PJ veulent compter les troupes pour faire leur rapport au Seigneur Trystemine, il faut que leurs joueurs le déclarent, puis qu'ils filent les soldats durant 1d4+1 jours. Après quoi, donnez-leur un résultat approximatif.

Si les PJ sont engagés en tant qu'ouvriers, ils passent leurs deux premières journées à travailler à la scierie. Ils sont ensuite affectés à l'abattage, à 1 500 mètres du village. S'ils sont amenés au village comme esclaves, ils sont incorporés à un groupe de cinq esclaves, dont Walter Pierregedde. Pendant les deux premières journées, ils ramassent la sciure et les copeaux autour de la scierie. La troisième journée, et les jours suivants, ils chargent des bûches sur les chariots, au cœur de la forêt. Loin de Mantelneige, ils ont sans doute plus de chances de s'échapper afin de mettre en œuvre un quelconque plan.

Tous les PJ sont observés sans retenue pendant les deux premières journées, après quoi les Zhentils se fient aux apparences. Cependant, quiconque est soupçonné d'être un magicien sera surveillé à distance, 24 heures sur 24, (effectuez un






jet pour se cacher dans l'ombre, à 35 %, et faites faire un test de Sagesse au joueur si le jet de SCO est raté). Pour les prêtres, c'est une autre histoire, car Glorganna ne fait confiance à aucun autre clerc qu'à un suivant de Baine. Ceux qui agissent comme des clercs de foi bonne ou neutre (que l'on voit lancer des sorts de soins ou des sorts généralement bons) reçoivent l'ordre d'aller voir la prêtresse de Baine, qui les questionne sur leurs origines. Ceux qui répondent de façon peu convaincante subissent un interrogatoire à base de magie de détection de la vérité. Un clerc, dont la qualité est détectée, est aussitôt jeté en prison pour y attendre son exécution le matin suivant, ce qui fera sans doute sauter la couverture des PJ, puisqu'ils vont certainement tenter de le sauver. De plus, Glorganna essaie de savoir si le clerc capturé est seul. C'est une option que vous ne devez exercer que si les PJ clercs ne prennent pas garde à ce qu'ils font. Vous pouvez aussi choisir de donner un coup de main à un PJ capturé via l'un des PNJ majeurs (voir page 3), qui l'aidera à s'échapper et à disparaître du village.

Le boire et le manger

Les PJ esclaves reçoivent une ration d'eau et de nourriture par jour, ce qui suffit à peine à les maintenir en forme. Chaque jour de ce régime exige un test de Constitution réussi, ou la perte 1 point de Force. Ce point de Force peut être récupéré si deux tests de Constitution sont réussis d'affilée. Quiconque se retrouve réduit à 3 points de Force devient trop faible pour travailler et est battu à mort par un homme du Zhentilar, si d'autres PJ ne l'en empêchent pas (ce qui, une fois encore, pourrait bien les démasquer).

L'esclave en fuite

Durant la première journée des PJ à Mantelneige, une esclave (une jeune femme du nom de Willa) s'échappe vers les bois en passant près d'un PJ, au hasard (ou de plusieurs). Si le PJ se fait passer pour un mercenaire, il est censé arrêter l'esclave (d'autres Zhentils lui crieront "Arrête-la !"). Permettre à Willa de fuir entraîne de graves conséquences : Glorganna interrogera le PJ avec des sorts de *détection des mensonges* et *connaissance des alignements*, et le résultat de ces questions dévoilera très probablement que le PJ est un espion. Le châtiment pour les espions est l'emprisonnement et l'exécution le matin suivant. Toutefois, une fois le PJ démasqué, il va peut-être recevoir de l'aide d'autres PNJ de Mantelneige (à votre guise).

Si les PJ sont des esclaves et arrêtent leur camarade en fuite, ils sont élevés au rang de personnes de confiance, et on les affecte aux cuisines de la Dryade Chantante ou bien à la coopérative viticole, pour aider Willard.

Les créatures de la forêt

Durant le séjour des PJ à Mantelneige, des créatures sylvestres menées par des hybsiles attaquent les hommes du Zhentilar. Leur objectif dépend de l'emplacement des PJ : s'ils sont en train de couper des arbres dans la forêt, elles attaquent les Zhentils qui abattent les arbres, et si les PJ se trouvent à Mantelneige, elles tentent de libérer Lanseril. Bien qu'elles réussissent à tuer quelques Zhentils çà et là, elles sont rapidement submergées par des forces supérieures. Sans Lanseril pour les mener, elles n'ont aucune chance. Si les PJ essaient de les aider, ils risquent d'attirer le courroux des Zhentils sur eux. Poussez les PJ à trahir leur couverture en leur donnant une chance de sauver la vie d'un Zhentil ou de le laisser mourir (de même avec une créature des bois) ; leurs actions ou leur inaction pourraient les démasquer.

Hybsiles (10) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d6 (épée courte ou flèche légère) ; CA 7 ; DV 1 ; pv 6 chacun ; VD 15 ; AS *Flèches de sommeil* ; DS +4 aux jets de sauvegarde, immunisés contre le poison, SCO 75 %, T/DP 50 %, *image miroir, lumière éternelle, passage sans traces* et *ventriloquie* (une fois par jour ; capacités de pseudo-sorts) ; TA P ; INT Moyenne ; AL LB ; ML 10 ; PX 420.

Les flèches sont enduites d'une toxine qui provoque un sommeil de 1d4 heures si on rate un jet de sauvegarde contre le Poison avec une pénalité de -4.

Chef des Hybsiles D5 : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (faucille) ; CA 7 ; pv 31 ; VD 15 ; AS Identification des plantes, des animaux et de l'eau pure ; DS +4 aux jets de sauvegarde, immunisé contre le Poison, SCO 75 %, T/DP 50 %, *image miroir, lumière éternelle* et *ventriloquie* (une fois par jour), passage sans traces à volonté ; TA P ; INT Élevée ; AL LB ; ML 15 ; PX 2 000.

Sorts (3/3/1) : 1er : *Bénédiction, enchevêtrement, soins des blessures légères* ; 2ème : *Charme personnes et mammifères, distorsion du bois, métal brûlant* ; 3ème : *Appel de la foudre.*

Chiens sauvages (2) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d4 (morsure) ; CA 7 ; DV 1+1 ; pv 8, 5 ; VD 15 ; TA P ; INT Semi ; AL N ; ML 5 ; PX 35.

Loups (2) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (morsure) ; CA 7 ; DV 3 ; pv 15, 12 ; VD 18 ; TA P ; INT Semi ; AL N ; ML 10 ; PX 65.

L'espion

Si les PJ sont des esclaves, le plus faible d'entre eux (physiquement) est conduit devant Glorganna. La prêtresse veut en faire un informateur qui va l'aider à démasquer un espion, un Ménestrel qui, elle en est convaincue, se trouve ici. Toutes les informations utiles concernant les discussions des esclaves et ce qu'ils préparent seront récompensées par des rations d'eau et de nourriture supplémentaires. Si le PJ ne lui fournit aucun renseignement (vrai ou faux), Glorganna le bat jusqu'à la moitié de ses points de vie actuels, et ceci une fois par jour.






Le pigeon voyageur

Il y a plus d'une semaine, le Seigneur Trystemine a envoyé à Lanseril un pigeon voyageur. L'oiseau, après s'être écarté de sa destination lors d'une tempête, est finalement arrivé à Mantelneige. Les PJ le remarquent, sautillant çà et là, à l'extérieur de la cellule de Lanseril, un message attaché à la patte. Il ne s'envole pas si on l'approche, mais ce geste attirera sûrement l'attention des hommes du Zhentilar (85 % de risques à moins de prendre des précautions). N'ayant jamais été entraîné par l'un des PJ, un jet d'attaque réussi leur est nécessaire pour s'emparer du pigeon qui volette nerveusement. Voici ses caractéristiques : CA 6, VD 6, v 15 (B), pv 6.

Il faut que les PJ capturent discrètement l'oiseau et détruisent le message avant que les Zhentils ne le remarquent (ce qui arrive au bout d'un tour). S'ils échouent et que le message tombe aux mains des gardes, une chasse à l'espion commence pour de bon, et chacun des PJ est appelé et interrogé sur son passé et sa connaissance d'une "conspiration". S'ils répondent de façon convaincante, on n'utilise aucune magie pour leur extraire la vérité ; après tout, il y a de nombreux esclaves à interroger.

Le message, daté de la semaine passée, dit ce qui suit : *Lanseril, je dois encore recevoir votre dernier rapport sur l'activité zhentile, et je suis inquiet. D'autres agents de Valombre seront envoyés sur votre demande, je n'attends que vos instructions. Seigneur Trystemine.*

La bataille de la Dryade Chantante

Les PJ engagés comme ouvriers passent une nuit à la Dryade. Là, ils font la connaissance de racoleurs du Zhentilar, menés par un demi-orque du nom de Gruel, qui tente de leur soutirer jusqu'à 10 po pour entrer dans la taverne. Il est soutenu par six soldats.

Gruel et sa bande se battent avec les poings jusqu'à ce que les PJ dégainent leurs armes. Ragnoth n'autorise l'usage des armes que contre les esclaves et il y a un signe notable sur le mur qui le souligne. La petite légende au-dessous "Pas de bagarre par ordre de Ragnoth" dit que ceux qui dégainent en premier perdent une semaine de solde, et que ceux qui versent le premier sang deviendront des esclaves. Mais ce qui est pire, c'est que la moindre rumeur de violence arrive rapidement aux oreilles de Ragnoth et de Glorganna, ce qui rend le PJ plus visibles aux yeux des chefs zhentils.

Gruel, dom G5 : TAC0 16 ; #AT 1 ; Dg 1d10 (épée à deux mains) ; CA 5 (cotte de mailles) ; pv 35 ; VD 9 (encombrement léger) ; TA M (1,75 m) ; INT Faible ; AL LM ; ML 12 ; PX 420.

Personnalité : Stupide, violent.

Gang de Gruel ; hm et hf G3 (6) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d6 (épée courte) ; CA 7 (armure annelée) ; pv 19 chacun ; VD 6 (encombrement modéré) ; TA M () ; INT Moyenne ; AL NM ; ML 10 ; PX 120.

Personnalité : Odieux, bagarreurs.

Lawrence le Blaireau

Lawrence est un blaireau géant, doté d'une intelligence beaucoup plus élevée que la normale (INT 8), qui s'est lié à Lanseril. Depuis la capture de son maître, il a vécu sous le toit de Willard Guéloie, ne sortant que la nuit pour tenter de le contacter. Quelques jours avant l'arrivée des PJ, Lawrence a été repéré dehors, sous la fenêtre de Lanseril, et la paranoïa de Glorganna (et le fait qu'elle sache que Lanseril est un druide) l'a poussée à ordonner que l'on tue la créature à vue.

Les PJ peuvent rencontrer Lawrence chez Willard (s'il leur fait confiance), pendant l'une de ses tentatives pour contacter son maître ou à la demande de Lanseril en personne. Lawrence peut également conduire les PJ à Lanseril si nécessaire (bien qu'il s'agisse d'un scénario improbable, puisque presque tout le monde sait où il se trouve). Mais sa fonction principale est de les guider jusqu'aux Égarés (voir ci-dessous).

Les PJ ont tout intérêt à ce que Lawrence reste en vie. Le blaireau a appris à éviter le Zhentilar, et seules l'ignorance ou les actions stupides des PJ peuvent le mettre en danger. Si vous considérez l'alignement comme un facteur important de l'interprétation, défiez la bonté des PJ en exposant Lawrence au danger par leur faute. Dès que Lawrence a compris que les PJ sont des alliés, il leur fait implicitement confiance, voire inconsciemment. Être responsables de la mort du blaireau ne doit pas seulement coûter des points d'expérience aux PJ, mais aussi, bien entamer leurs chances de finir l'aventure.

Lawrence le blaireau géant (1) : TAC0 17 ; #AT 3 ; Dg 1d3/1d3/1d6 ; CA 4 ; DV 3 ; pv 15 ; VD 6, f 3 ; TA M ; INT 8 ; AL N ; ML 10 ; PX 65.

Lanseril Mantelneige

Tôt ou tard, les PJ devraient tenter de contacter Lanseril. S'ils ne décident pas de le faire eux-mêmes après une semaine passée en ville, l'un des PNJ alliés au druide le leur suggère. Toute tentative raisonnable pour le joindre devrait réussir. Toutefois, si les PJ sont sous l'œil vigilant de Glorganna, de ses suivants et des mages du Zhentarim rendez l'entreprise plus difficile. Bien sûr, s'ils ont été arrêtés pour une quelconque raison (comme dégainer une arme à la Dryade, etc.), ils peuvent aisément communiquer avec Lanseril depuis une cellule proche de la sienne. Dans ce cas, ils devront trouver un moyen de sortir de la prison pour terminer leur mission. S'ils réussissent cet exploit grâce à un de leurs plans, tant mieux. Sinon, Lanseril peut les aider en commandant à Lawrence et aux créatures de la forêt de creuser un tunnel jusqu'à leurs cellules.

Comme mentionné plus avant, Lanseril ne s'est pas évadé de prison, car Ragnoth a menacé de tuer cinq esclaves dès que sa fuite serait découverte, plus un esclave par heure jusqu'à son retour. Comme de nombreux esclaves sont des habitants de Mantelneige (et également ses amis), il ne souhaite pas prendre un tel risque tant qu'il n'est pas sûr de pouvoir vaincre les Zhentils. Cette éventualité doit encore se concrétiser.






Lawrence le blaireau communique avec Lanseril Mantelneige dans sa cellule.

Rudimentaire, la prison comprend 10 cellules et quelques bureaux près de l'entrée nord. Quatre Serviteurs Fidèles de Baine y sont postés en permanence, et Glorganna elle-même y passe quelques instants durant les heures de la journée. La prêtresse occupe ses soirées à prier dans la maison de Baine ou à interroger des esclaves ou des hommes du Zhentilar, mais on ne la trouve à la prison que quand elle y torture Lanseril. Si les PJ essaient de contacter Lanseril trop tôt après leur arrivée, mettez Glorganna dans la prison pour les décourager d'y entrer.

Pendant les deux premiers jours des PJ à Mantelneige, deux soldats du Zhentilar sont enfermés dans des cellules voisines de celle de Lanseril. Ils se sont vu octroyer un "congé sans solde" et quelques rations de prisonnier pour s'être bagarrés à la Dryade Chantante. Ils peuvent surprendre toute conversation avec le druide. Et Lanseril le sait. Jouez donc le conciliabule qu'il a avec les PJ de façon guindée et prêtant à confusion.

Si les PJ communiquent par la petite fenêtre de la cellule de Lanseril, les Zhentils n'entendent pas la conversation, mais ils signalent le fait aux prêtres de Baine dès que possible. En conséquence de quoi, 10 esclaves (dont probablement un ou plusieurs PJ) seront amenés devant la fenêtre et se verront donner cinq coups de fouet, pour le plaisir manifeste de Glorganna, qui annoncera à haute voix et à plusieurs reprises que la faute en revient aux espions qui ont parlé à Lanseril. Chaque coup de fouet inflige 1d3-1 points de dégâts (1 point minimum).

Si, même avec l'insistance des PNJ, les PJ ne contactent pas Lanseril, on confie à l'un d'eux la tâche de lui apporter sa pitance deux fois par jour

Une fois que les PJ ont prouvé qu'ils sont des agents du Seigneur Trystemine (en montrant à Lanseril leur fibule de Ménestrel), le druide leur donne les renseignements suivants. Si les PJ ont été amenés à Lanseril par Lawrence, modifiez légèrement le deuxième paragraphe.

"Mantelneige a un besoin d'aide urgent", murmure Lanseril en jetant un coup d'œil rapide à la recherche d'oreilles indiscrètes. "Un grand nombre de troupes du Zhentilar sont retournées à la Citadelle du Corbeau, pourtant il y en a encore assez ici pour repousser le petit groupe de créatures des bois que j'ai réunies. Peu importe la force de la haine que j'éprouve pour les Zhentils, je ne peux pas laisser mes amis périr vainement sous leurs lames maudites.

Mais aujourd'hui, il existe une alternative, puisque vous êtes ici.

Au plus profond de la Forêt de l'Orée se trouve des elfes qu'on appelle les Égarés. Je ne les ai jamais vraiment rencontrés, mais mon père était un membre de leur tribu. J'ai toujours pensé que les Égarés nous surveillaient, par les yeux et les oreilles de la forêt, et aujourd'hui, alors qu'il ne restait plus d'espoir, mon ami le blaireau Lawrence m'a dit que les Égarés lui avaient parlé et qu'ils souhaitaient







m'entretenir de la venue du Zhentilar. Comme je ne peux pas quitter Mantelneige sans conséquences sévères, c'est à vous qu'il revient de prendre la relève.

Si vous ne le savez pas déjà, Lawrence vit sous la coopérative vinicole où travaille Willard Guéloie depuis l'arrivée des Zhentils. Allez le chercher là-bas, et il vous mènera au cœur de la forêt pour y trouver les Égarés.

Les Ménestrels et mes compagnons les Chevaliers de Myth Drannor sont trop occupés pour m'aider", conclut Lanseril de façon mélancolique. "Vous êtes peut-être le dernier espoir de Mantelneige. Vous feriez mieux de partir maintenant, avant qu'un garde ne vous repère. Puisse Sylvanus guider vos pas !"

Lanseril n'a pas le temps de répondre aux questions que les PJ pourraient lui poser car plusieurs gardes apparaissent soudain. S'ils s'attardent, ils sont arrêtés par une douzaine de gardes et un prêtre. Les PJ commettent une folie s'ils ne partent pas quand Lanseril le leur demande.

S'évader de Mantelneige

Les PJ ont plusieurs façons d'échapper aux frontières de Mantelneige et de s'enfoncer dans la forêt à la recherche des Égarés. C'est plus difficile s'ils ont été réduits en esclavage, mais pas impossible. Après leur troisième journée à Mantelneige, qu'ils soient esclaves ou ouvriers, ils sont affectés en forêt, là où l'on est en train d'abattre les arbres. C'est une opportunité à saisir de s'enfuir vers le cœur de la forêt, la demeure des Égarés.

Bien que ce ne soit pas nécessaire, il est plus facile de trouver les Égarés avec l'aide de Lawrence. Le blaireau peut conduire directement les PJ en un lieu où ils rencontreront les elfes. Notez qu'il ne s'agit pas vraiment de l'endroit où ils vivent. En effet, bien que leur vœu le plus cher soit de bouter les Zhentils hors de la Forêt de l'Orée, ils ne désirent pas dévoiler au monde leur demeure sacrée.

Si les PJ ne disposent pas de l'aide de Lawrence, ils tombent sur les Égarés grâce à un résultat de 1 sur 1d10, le jet étant effectué chaque heure. Toutes les deux heures, la chance de trouver les elfes augmente de 1 point (2 sur 10 après trois heures, 3 sur 10 après cinq heures, etc.). Augmentez également la probabilité de 1 point s'il y a un rôdeur ou un druide parmi eux et augmentez-la de 2 points si un sort de *langages des animaux* est jeté pour aider à la recherche.

Les Égarés n'ont aucune raison de se douter que les PJ soient à leur recherche. En conséquence, les PJ ne font qu'entr'apercevoir les elfes lorsque les dés se montrent cléments. Ils remarquent des yeux derrière le feuillage et des branches qui bougent, et ils entendent parfois un bruissement de feuilles, mais ils ne peuvent pas saisir les elfes. Donnez-leur l'impression qu'ils sont entourés par des créatures invisibles qui calquent leurs moindres mouvements, mais qui s'estompent lorsqu'on les approche. Cette scène continue jusqu'à ce qu'ils appellent les Égarés à voix haute, s'identifiant comme des amis de Lanseril ou énonçant leur mission d'une autre manière. Il y a 10 % de risques que leurs cris attirent une patrouille du Zhentilar.

Soldats du Zhentilar, hm et hf G4 (1d4+2) : TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1d6 (épée courte) ; CA 7 (armure annelée) ; pv 24 chacun ; VD 6 (encombrement modéré) ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 11 ; PX 175.

Personnalité : Militaires, obéissants.

Les Égarés

Il y a des siècles, ce qu'on appelle aujourd'hui la Forêt de l'Orée faisait partie de la forêt encore plus grande du Cormanthor. Toutefois, après des années de déboisement le long de la Vallée du Tesh, cette partie de la forêt fut séparée du reste des bois elfiques. Les elfes sylvains qui y vivaient furent isolés de leurs parents et s'installèrent encore plus profondément dans les bois pour s'y cacher, loin de toutes les autres races. Avec la montée en puissance de Château-Zhentil, ils rompirent tout contact avec le monde extérieur, et on ne les a pas vus depuis des années. D'où leur nom d'Égarés.

Cependant, l'un des rares Égarés à avoir établi un quelconque contact avec les humains s'appelait Raunéril la Rose. C'était le père de Lanseril. Lanseril de Mantelneige est le premier et le seul demi-elfe dont les veines charrient du sang des Égarés.

La rencontre avec les Égarés

Lorsque les PJ finissent par appeler les Égarés, lisez l'encadré suivant.

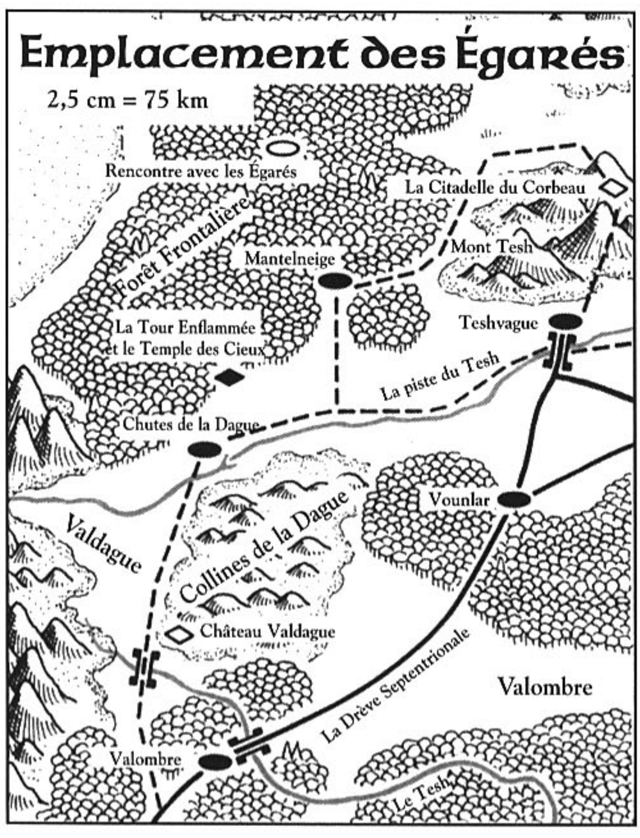
Sortie de nulle part, une flèche à la penne verte se plante dans le sol, à vos pieds. La forêt devient brusquement vivante. Des elfes habillés aux couleurs de la nature surgissent de partout pointant leurs arcs sur vous. Leur apparition soudaine et leur grand nombre vous choquent pendant un moment. Le silence devient presque palpable tandis qu'ils s'immobilisent sans un mot.

Finalement, l'un des elfes s'avance et déclare : "On nous appelle les Égarés. C'est nous que vous appelez avec tant d'insolence ? Qu'est-ce que vous venez faire ici ?"

Si les PJ expliquent paisiblement les raisons de leur présence dans la forêt (sauver Mantelneige et la forêt), les elfes baissent leurs arcs et leur interlocuteur leur demande leurs noms. Si Lawrence est avec eux, un elfe âgé émerge des arbres et se met à lui parler dans un étrange langage que seul un druide





comprend. Le blaireau confirme que les PJ sont ici parce que Lanseril ne peut pas quitter Mantelneige, de crainte de faire tuer des innocents. Après quoi, lisez l'encadré suivant.

> "Il est malheureux que ce demi-sang n'ait pas pu venir nous chercher en personne", dit le vieil elfe, car c'était peut être sa dernière chance de poser les questions qui, je le sais, le tourmentent. De plus, nous avions quelque chose pour lui. Nous n'avions pas l'intention de nous montrer à quelqu'un d'étranger à notre race... bien qu'il ne soit pas un véritable elfe vert.
>
> Toutefois", continue le doyen, "la situation du village de Mantelneige réclame une attention immédiate.
>
> Nous estimons que vous devez détruire les Zhentils ou les chasser de la Forêt de l'Orée. Quant à nous, nous ne quitterons pas les profondeurs des bois, mais nous ne laisserons pas notre monde se faire détruire.
>
> J'accepte de prendre le grand risque de vous confier un antique secret qui chassera les Zhentils. Mais avant cela, j'aimerais entendre une raison qui me convainque de le faire."

Le vieil elfe se nomme Tansëril. C'est le grand-père de Lanseril et le gardien de la connaissance des Égarés. Il est en train de tester la sincérité des PJ : il faut qu'ils implorent de façon honorable l'aide des elfes. Si l'un d'eux est rude ou malpoli à son encontre, les elfes maugréent avec colère, lèvent leurs arcs, et en tendent la corde dans un geste menaçant. Si les PJ pensent qu'ils peuvent se tailler un chemin parmi eux, ils se trompent mortellement. Deux elfes par aventurier les engagent au corps à corps pour permettre à Tansëril de s'enfuir, puis ils s'enfoncent dans la forêt dès que possible. Pendant ce temps, 1d4x10 flèches partent chaque round du feuillage environnant, et ce jusqu'à ce que les PJ jettent leurs armes et crient grâce, ou jusqu'à ce qu'ils soient tous tués. Toutes les tentatives pour dénicher les elfes et les combattre se soldent par un échec tandis qu'ils se glissent entre les arbres avec une facilité qui déconcerterait un druide (utilisez les caractéristiques classiques du *Bestiaire Monstrueux* pour les elfes, en les armant d'arcs longs et d'épées longues). Bref, les PJ ont vraiment intérêt à respecter les Égarés car, sans leur aide, ils ont peu de chance de nettoyer la forêt des troupes zhentiles, et encore moins de survivre à la colère des elfes.

En admettant que les PJ parlent honnêtement et noblement, lisez l'encadré suivant.

> "Il y a longtemps", explique Tansëril, "nous avons choisi la Forêt de l'Orée comme demeure à la place de la prodigieuse Éternelle-Rencontre, et nous y avons emmené beaucoup d'antiques secrets. J'ai un parchemin qui contient un sort puissant et archaïque, développé par les elfes de la forêt pour protéger leurs maisons. Ce parchemin, je vous le donne. Lisez-le au cœur de Mantelneige, à haute et distincte voix. Ensuite, je vous somme de filer à toute vitesse, sinon vous pourriez être détruits !
>
> Partez maintenant, car chaque instant où les Zhentils restent dans nos forêts, ils font encore plus de dégâts."
>
> Les Égarés se fondent alors dans les profondeurs de la forêt, aussi vite qu'ils étaient apparus.

Le parchemin renferme un sort de *conjuration d'un élémental de la nature* (voir l'appendice **Nouveaux Sorts** du *Guide de Campagne, page 122*) qui a été spécialement écrit pour être lu par un clerc, un druide ou un rôdeur du 5ème niveau ou plus, sans risque d'échec ; quiconque d'autre regarde le parchemin est incapable de le lire. Vous pouvez, pour ce scénario, appliquer un pourcentage de risque d'échec, mais, dans ce cas, il y a de fortes chances que le sort échoue. Le parchemin a été écrit par un prêtre du 20ème niveau ; reportez-vous à la section "Parchemin" du *Guide du Maître*, page 195.

L'élémental de la nature (voir le livret **Bestiaire Monstrueux** inclus dans cette boîte, page 4) est une force destructrice faite de pure nature qui rasera Mantelneige et l'opération zhentile. En bref, au bout de 24 heures, tout ce qui se trouvera à 1 500 mètres du village sera détruit et "reformé", permettant à la nature de reprendre une fois de plus la forêt à ses profanateurs. Le lecteur du parchemin n'est pas à même de déterminer






les effets exacts du sort. En fait, il libère une incroyable force destructrice sous la forme d'un élémental.

Si le lecteur du parchemin le lit avant d'en prononcer les mots, accordez-lui un test d'Intelligence. S'il est réussi, il comprend que le jeteur peut désigner un "certain nombre" de personnes qui seront ignorées par l'élémental lorsque celui-ci arrivera. Le nombre exact (jusqu'à 200 dans ce cas) n'est pas précisé. Ainsi, le lecteur peut potentiellement protéger presque tous les non-Zhentils de Mantelneige, s'il a la prévoyance et la disposition à les inclure parmi les créatures désignées pour être ignorées par l'élémental.

Retour à Mantelneige

Avant de lire le parchemin, les PJ feraient bien d'en envisager les conséquences. Si des esclaves sont présents pendant de sa lecture et si le lecteur a oublié d'indiquer qu'ils doivent être épargnés, la moitié environ d'entre eux n'échappera aux ravages de l'élémental. Lanseril et tout autre prisonnier pourraient également être piégés et tués. De même pour tous les Zhentils présents, bien entendu, mais un certain nombre de survivants fuiront la Forêt de l'Orée, uniquement pour affronter la colère de leurs supérieurs, loin de la destruction. Les PJ peuvent se heurter à des factions zhentiles durant leur retraite. Utilisez les caractéristiques des groupes de Zhentils de cette aventure et assurez-vous que les PJ fuient en direction de Valombre.

Pensez aussi à la façon dont les PJ vont se rendre au centre du village, sans encombre, pour y lire le parchemin. Techniquement, la lecture peut se faire aux limites du village mais, dans cette hypothèse, 75 % environ de Zhentils en réchapperont.

Si les PJ ont eu la vie jusqu'ici plutôt facile, rendez leur retour à Mantelneige extrêmement pénible et la lecture du parchemin difficile. Sur le chemin de Mantelneige, ils peuvent être victime d'une embuscade tendue par un groupe de chasseurs composé de trois mages du Zhentarim, deux prêtres de Baine et une demi-douzaine d'hommes du Zhentilar. Sans l'aide de Lawrence le blaireau, les PJ risquent aussi de se perdre dans la forêt, retardant davantage leur retour au village (quoique l'utilisation de la compétence Sens de l'Orientation annule ce problème).

La lecture du parchemin

Aucun PJ n'est capable de lire le parchemin. Il faudra qu'ils le donnent à Lanseril, ce qui peut entraîner une aventure supplémentaire. Notez qu'avec un round de plus, Lanseril parcourra le parchemin, en comprendra le contenu et protégera tous les non-Zhentils de sa connaissance avant de libérer l'élémental. Les PJ ont besoin de s'infiltrer dans le camp (maintenant extrêmement bien gardé) pour arriver jusqu'au druide, lui dire ce qu'ils ont apporté, puis pour le protéger pendant qu'il lira le parchemin, au centre du village.

Au moment de la lecture du parchemin, lisez l'encadré suivant.

> L'ancien parchemin tombe en poussière après sa lecture, et un silence de mort pèse sur la forêt. Un moment plus tard, le sol se met à gronder sous vos pieds, ce qui vous pousse à saisir quelque chose de stable. Un craquement soudain ébranle la terre, vous envoyant rouler à terre. Autour de vous, le sol se soulève, éjectant un petit massif d'arbres. La végétation environnante semble ramper sur le sol avec vous, impuissante face au tremblement de terre.
>
> Puis le séisme se calme enfin, mais la terre semble désormais fragile, comme si elle pouvait s'écrouler sous le poids d'un petit-homme. Ensuite, comme pour confirmer vos soupçons, devant vous, le sol se soulève et vole en éclats ! Il monte comme pour former un tertre, puis explose, envoyant de la terre dans toutes les directions et creusant un grand cratère. Tandis que la pluie de terre et de cailloux s'estompe, une créature énorme, semblable à un élémental de terre (si ce n'est beaucoup plus grande) sort du trou et pousse un hurlement qui vous glace le sang.
>
> Quitter la région maintenant n'est peut-être pas une si mauvaise idée.

C'est en effet le moment de quitter Mantelneige pour des cieux plus cléments. Bien que l'élémental n'attaque pas ceux qui ont été désignés par le lecteur, il renverse les bâtiments sans faire de distinction. Ceux qui se trouvent près d'une bâtisse qui s'écroule ont 25 % de risques d'être écrasés, subissant alors 2d10 points de dégâts (un jet de sauvegarde contre la Paralysie permet de bondir à l'abri).

Pendant ce temps, les Zhentils tentent de vaincre l'élémental de la nature avec des épées et des sorts, mais ils échouent lamentablement. Si les esclaves n'ont pas été prévenu que cette force destructrice allait venir, ou aucun plan d'évacuation n'a été prévu, ou si le lecteur n'a pas protégé le parchemin contre la magie, beaucoup d'entre eux périssent dans le sillage destructeur de la créature. Toutefois, tous les PNJ majeurs doivent échapper à la dévastation et aider, au passage, quelques esclaves. L'exception la plus probable est Lanseril, qui ne comprendra pas ce qui se passe jusqu'à ce que la prison s'écroule sur lui.

Tandis que les PJ quittent les lieux, probablement en direction de Valombre pour faire leur rapport à Trystemine, une douzaine de soldats du Zhentilar (dirigés par Ragnoth ou Glorganna si l'on veut avoir un beau combat) les affrontent, une fois qu'ils sont en sécurité. Malgré leur chance apparente, les PJ ne doivent pas traverser le final de cette aventure sans






Un élémental de la nature rend à Mantelneige son état "naturel".

encombre. S'ils ont été les héros "fortuits" de cette aventure, faites-leur mériter la victoire en battant les chefs de ceux qui avaient renversé Mantelneige. S'ils ont gagné, mais à un prix terrible, laissez-les se sortir du combat final sans grands dégâts.

Conclusion

Si les PJ ont réussi à libérer l'élémental de la nature dans Mantelneige, la créature met en pièce tout le village et l'équipement des Zhentils, le rayant minutieusement de la surface des Royaumes ; ainsi, Mantelneige devra être reconstruit. Lanseril (s'il survit), Willard, Juliana et Walter reviendront tous à Mantelneige après avoir récupéré pendant un mois à Valombre, puis ils reconstruiront le village. N'importe quel PJ souhaitant revenir avec eux et se bâtir une demeure dans la communauté sera extrêmement bien accueilli.

Le Seigneur Trystemine honore sa parole et récompense les PJ avec 1 000 pièces d'or ou une place parmi les Ménestrels s'ils ont réussi à vaincre les Zhentils. Chacun empoche aussi 5 000 points d'expérience pour l'aventure, et 7 000 si aucun esclave n'a été tué par l'élémental de la nature. Donnez-leur également des points d'expérience pour l'interprétation et la résolution des problèmes (pour un total n'excédant pas 1 000 points).

D'un autre côté, soustrayez 1 000 points d'expérience du total final si l'un des PNJ majeurs a été tué par les actions ou l'inaction des PJ, et 2 000 points s'ils ont laissé périr Lanseril en prison, sous les coups de l'élémental.

Les PJ qui ont réussi au moins de façon moyenne vont peut-être se voir confier, à l'avenir, d'autres mandats par le Seigneur Trystemine. Le Seigneur de Valombre pourrait même les envoyer vers l'aventure suivante, **Une sinistre condamnation**, qui se déroule peu après la Débainification de 1361 CV. Puisqu'il y a au moins un décalage de trois ans entre cette aventure (environ 1357-58 CV) et la suivante, vous aurez peut-être besoin de modifier légèrement cette dernière afin d'y entraîner directement les PJ à la suite de **Espoirs abattus**.









Une sinistre condamnation

Stallac Benadi fut sans aucun doute le plus cruel et le plus méchant de tous les Grands Insensibles de Baine. Couronné premier Grand Insensible par un avatar du Dieu des Conflits, pendant l'Année du Poing Noir (800 CV), le nom de Stallac est synonyme de la croissance de l'Église de Baine dans les Royaumes. L'Insensible Stallac était un véritable disciple du Dieu des Conflits, répandant la haine et la tyrannie partout où il passait.

Après avoir servi comme Grand Insensible pendant plus de quarante ans, Stallac Benadi disparut. Beaucoup pensèrent qu'il était parti sur un autre plan, mais moi, je dis qu'il existe toujours. Aujourd'hui encore, Cyric cherche à tuer les Bainites qui se rallient à la bannière de Stallac, et récemment, on s'est mis de nouveau à murmurer dans l'ombre le nom de Benadi.

Le nouveau Dieu de la Mort aurait beaucoup à craindre si Stallac Benadi venait à abandonner son sommeil séculaire pour parcourir de nouveau les Royaumes.

- Zobreen Hajael, Scribe de la Grande Lame Selfaril Uoumdauphin de Mulmastre



Il s'agit de la deuxième des trois aventures mettant en scène les scélérats de Château-Zhentil et les suivants de Baine. Cette aventure est conçue pour cinq à sept personnages du 5ème au 9ème niveau d'expérience. Le groupe devrait au moins compter un prêtre d'alignement bon ou neutre pour pouvoir repousser les morts-vivants et un nombre équilibré de mages et de guerriers, et si possible, un voleur pour compléter le tout. Les paladins qui ont du mal à restreindre leur noble zèle vont forcément attirer une attention indésirable sur eux, une fois à Château-Zhentil, tout comme n'importe quel personnage bon qui affiche son alignement.

Ce scénario se déroule pendant ou peu après la Débainification qui a frappé Château-Zhentil, trois ans après l'ascension de Cyric le Soleil Noir. La guerre souterraine présentée dans cette aventure risquant de devenir interminable sans une intervention héroïque, il est concevable de la faire se dérouler plus tard dans l'histoire de Château-Zhentil, voire après la destruction de la cité. Si vous utilisez cette aventure comme un scénario postérieur au roman *Le Prince des Mensonges*, changez le début de l'aventure pour refléter l'anéantissement de la cité.



Historique

Il y a cinq siècles, en l'an 844 CV, Stallac Benadi atteignit un niveau de pouvoir supérieur à tout ce que les Bainites avaient pu atteindre. Le Dieu des Conflits lui ordonna alors de s'exiler sous la cité du nom de Château-Zhentil pour y créer un empire de haine et de conflit qui remonterait un jour à la surface de Féérune, élevant le culte de Baine au-dessus de tout ce qui avait déjà été atteint. C'est ainsi que Stallac et une poignée de suivants fidèles commencèrent à créer un vaste empire souterrain sous Château-Zhentil.

Après sa descente sous la cité, Stallac vécut plus de 160 années grâce à l'utilisation de *potions de longévité*. Mais le temps se rebella et l'Insensible finit par sentir sa vie lui échapper lentement mais sûrement. Par crainte de la mort, il implora l'assistance du Seigneur Baine, et sa prière fut entendue : le dieu le transforma en une baineliche d'une puissance extraordinaire (voir le livret du **Bestiaire Monstrueux** inclus dans cette boîte, page 1). Sa nouvelle forme est si puissante que Stallac peut lancer n'importe quel sort de prêtre (de n'importe quelle sphère) sans avoir besoin d'assistance divine ; en fait, il est devenu une demi-puissance mineure des Royaumes. Ainsi, dans son repaire sous Château-Zhentil, Stallac a amassé calmement de la puissance durant les trois siècles passés.

Pendant ces mêmes 300 ans, de nombreux magiciens puissants se sont aussi transformés en liches et ont cherché à établir leur repaire sous la cité. Plusieurs affrontèrent Stallac pour essayer de le chasser, mais ils furent détruits par sa puissance. En fin de compte, les mages-liches furent obligés de se contenter de construire des domaines autour de l'empire souterrain de Stallac et de ses forces bainites,







car ils en étaient venues à craindre la baineliche. Les siècles ont passé, et les forces du prêtre-liche ont grandi, attendant patiemment que leur Seigneur les appelle pour exaucer Sa volonté.

Puis, durant l'Année de la Harpe (1355 CV), Stallac reçut une vision du Dieu des Conflits lui demandant de se préparer, car l'époque où les Royaumes allaient se courber face à Baine arrivait. Mais l'Âge des Troubles survint, et les plans du Dieu des Conflits et du Dieu de la Mort ne se déroulèrent pas comme prévu, et le Seigneur Ao les obligea à parcourir les Royaumes jusqu'à ce que les *Tablettes du Destin* lui soient rendues. Durant les batailles qui suivirent, le Dieu des Conflits fut détruit, et Cyric le Soleil Noir prit sa place.

Peu de temps après avoir usurpé le manteau de Baine, Cyric rendit visite à Stallac, cherchant à obtenir son adoration et son soutien dans la conquête de Château-Zhentil et du reste de la Mer de la Lune. Stallac refusa. La colère de Cyric fut grande, mais l'empire de la baineliche avait atteint un niveau de puissance phénoménal et lui-même ne souhaitait pas gaspiller la force considérable requise pour détruire Stallac. Aussi, à la place, il donna du pouvoir à l'un de ses misérables convertis, un être du nom de Chrinson Navham.

Acolyte de Baine lorsque l'Âge des Troubles toucha à sa fin, Chrinson fut l'un des premiers à embrasser le culte de Cyric. Après que Stallac eut refusé l'offre de Cyric, le nouveau Dieu de la Mort prit Chrinson sous son aile et le transforma en pyrosquelette (voir le livret du **Bestiaire Monstrueux,** inclus dans cette boîte, page 13), une version plus puissante des ardosquelettes, dotée de grandes capacités cléricales. Chrinson du Soleil Ardent (comme il fut alors baptisé) se vit confier sa propre armée de morts-vivants avant que Cyric lui ordonne de mettre Stallac à genoux.

Tandis que les citoyens de Château-Zhentil dorment, chaque nuit, de puissantes forces luttent pour voir laquelle est la plus forte : Stallac de Baine ou Chrinson de Cyric. L'un se bat pour sa croyance en un maître présumé mort, tandis que l'autre lutte pour le respect d'une divinité qui ne veut rien d'autre qu'une domination totale sur tout ce qui est !

PNJ en bref

Stallac Benadi

Baineliche, Clerc de Baine du 19ème niveau



TAC0 5 ; #AT 1 ; Dg 1d10 (toucher glacé + *désespoir* éventuel), 3d10 (projectiles de feu glacé) ; CA 0 ; pv 89 ; VD 9 ; AS Sorts de prêtre, *désespoir* au toucher ; projectiles de feu glacé ; Ultime Douleur, Voix de la Malignité, Étreinte de la Mort (voir le livret du **Bestiaire Monstrueux** inclus dans cette boîte) ; DS Uniquement touché par des armes +2 ou supérieures ; aura de terreur ; immunisé contre les illusions du 1er niveau ; immunisé contre le poison, les sorts, et types de sorts, de *charme*, de *sommeil*, débilitants, de métamorphose, de froid, d'électricité, de folie et de mort, immunisé contre les *projectiles magiques* (*fibule bouclier*) ; non-affecté par la lumière du soleil ; FS L'eau bénite d'un temple loyal bon de Lathandre inflige 1d10 points de dégâts, contre 1d6 pour toutes les autres ; RM 25 % ; TA M (1,80 m) ; INT Supra ; AL LM ; ML 20 ; PX 10 000 ; OM *Masse des ténèbres* (voir l'appendice **Objets Magiques** du *Livre de Campagne*, page 128), *anneau de clignotement*, *sceptre de châtiment*, *fibule bouclier* (81 points de dégâts de *projectiles magiques* peuvent encore être absorbés).

F 14, D 13, C 16, I 19, S 19, Ch 3.

Personnalité : Inhumain, trompeur, astucieux.

Sorts (habituels) (12/11/10/9/6/4/2) : 1er : *Blessures légères (x3), détection du bien injonction (x3), invisibilité aux morts-vivants (x2), lumière, protection contre le bien (x2)* ; 2ème : *Aide, charme-personne (x2), connaissance des alignements, immobilisation des personnes (x3), métal brûlant, piège à feu, résistance au feu, silence sur 5 mètres* ; 3ème : *Animation des morts (x5), cécité, contamination, dissipation de la magie, imprécation* (l'inverse de *délivrance de la malédiction*), *paralysie* (l'inverse de *délivrance de la paralysie*) ; 4ème : *Bassin divinatoire, blessures graves (x2), immunité contre les sorts, langues* ; *mensonge* (l'inverse de *détection des mensonges*), *poison* (l'inverse de *neutralisation du poison*), *protection contre le bien sur 5 mètres, protection contre les éclairs* ; 5ème : *Colonne de feu, Astreinte ténébreuse** (x2), *dissipation du bien, mise à mort* (l'inverse de *rappel à la vie*), *mur de feu* ; 6ème : *Barrière acérée, conjuration d'un élémental de feu, mise à mal* (l'inverse de *guérison*), *mot de rappel* ; 7ème : *Absorption d'énergie* (l'inverse de *restitution*), *Annihilation* (l'inverse de *résurrection*).

* Voir l'appendice **Nouveaux Sorts** du *Livre de Campagne*, page 120.

Malakar

Homme humain, Guerrier 12ème niveau



TAC0 8/7, 7 Albruine* ; #AT 2/1 ; Dg 2d4+4 (Albruine*) ; CA -2 (*armure de plates +1, bouclier +1*, DEX) ou CA -4 (*armure de plates +1, bouclier +1*, DEX, *bottes de rapidité*) ; pv 92 ; VD 12 (24 en utilisant les *bottes de rapidité*) ; TA M (1,80 m) ; AL CN (M) ; ML 14 ; PX 5 000 ; OM Albruine*, *amulette d'infravision, bottes de rapidité.*

* *Albruine* est décrite dans l'appendice **Objets magiques** du *Livre de Campagne*, page 125. En bref, elle est +1/+3, irradie une lumière bleue sur 3 mètres de diamètre une fois dégainée, parle le commun, l'elfe, le drow et l'argot des voleurs ; elle possède les capacités suivantes : *lire des langues inconnues et des écritures magiques, détection des objets invisibles* sur 3 mètres lorsqu'on la dégaine et que le porteur se concentre, *neutralisation du poison* 1







fois tous les 3 jours, guérison de son porteur 1 fois tous les 12 jours ; elle est CN, a 17 en Intelligence et 13 en Ego.

F 17, D 17, C 16, I 15, S 11, Ch 12.
Personnalité : Méchant, prudent, impitoyable.

Malakar est l'agent de Stallac à Château-Zhentil, car la baineliche pense qu'il est important de surveiller ce qui se passe au-dessus de son domaine. Jusqu'au schisme de l'Église de Baine par les Bainites orthodoxes et les forces de Fzoul, Stallac recruta des prêtres de Baine. En réponse à la perfidie de Nrist (voir la partie intitulée **Début de l'aventure**, ci-contre), Stallac en vint à embaucher des gens comme Malakar, qui obéissent loyalement à ses ordres (pour un prix raisonnable), sans objectifs secrets.

Bien qu'il soit satisfait de son travail, Malakar ressent souvent le besoin de retourner à la surface pour y retrouver la compagnie d'autres mortels, un lit chaud et un repas fumant. Il réside alors à la taverne Le Bouclier Face au nord, dans le Quartier du Port, pendant une ou deux journées, une semaine sur deux. Sauf si vous souhaitez que les PJ attendent un bout de temps Malakar, ce dernier se trouve à la taverne le jour où ils arrivent dans la cité. Sinon, il leur faut patienter jusqu'à ce qu'il sorte des souterrains pour se payer un repas chaud.

Chrinson du Soleil Ardent
Pyrosquelette, Prêtre de Cyric du 12ème niveau



TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg 2d10 (toucher) ; CA 3 ; DV 12 ; pv 62 ; VD 12 ; AS Toucher ardent, aura de chaleur, sorts de prêtre, peut lancer un sort et attaquer en même temps ; DS Uniquement touché par des armes +2 ou supérieures, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et *mort*, contre le poison, le feu et la paralysie ; ne subit qu'un quart des dégâts dus au froid et la moitié des dégâts dus aux armes tranchantes et perforantes ; uniquement repoussé par les prêtres loyaux bons ; RM 40 % ; TA M ; INT Élevée (dément) ; AL NM ; ML 17 ; PX 12 000.

Personnalité : Fourbe, dément, agressif.

Sorts (6/5/5/3/2/2) : 1er : *Blessures légères*, *détection du bien*, *effroi* (l'inverse d'*apaisement*), *injonction* (x2), *lumière* ; 2ème : *Charme-personne*, *immobilisation des personnes*, *lame enflammée*, *obscurcissement*, *silence sur 5 mètres* ; 3ème : *Animation des morts* (x2), *dissipation de la magie*, *imprécation* (l'inverse de *délivrance de la malédiction*), *paralysie* (l'inverse de *délivrance de la paralysie*) ; 4ème : *Mensonge* (l'inverse de *détection des mensonges*), *protection contre le bien sur 3 mètres*, *poison* (l'inverse de *neutralisation du poison*) ; 5ème : *Blessures critiques*, *mise à mort* (l'inverse de *rappel à la vie*) ; 6ème : *Conjuration d'un élémental de feu*, *mot de rappel*.

Début de l'aventure

L'aventure commence à Château-Zhentil. À vous de déterminer la façon dont les PJ y arrivent, comment ils pénètrent dans la cité et où ils vont résider. Quant à les impliquer dans la guerre souterraine, vous pouvez, soit choisir parmi les suggestions d'intrigues suivantes, soit créer un scénario approprié à votre propre monde de campagne.

- Les PJ sont engagés par un agent d'un riche Cormyrien (dont il ne donne pas le nom), pour partir à la recherche d'une épée large magique qui se nomme *Albruine* et qui fut récemment vue dans les mains d'un ancien soldat du Zhentilar, à Château-Zhentil. Cet homme s'appelle Malakar. C'est un ancien général mercenaire qui a disparu depuis plusieurs années, puis qui a réapparu avec *Albruine* à la ceinture.

  Les PJ doivent voyager jusqu'à Château-Zhentil, trouver Malakar et essayer de lui acheter l'épée. S'il accepte de la vendre, l'agent du riche Cormyrien le paiera et les PJ devront apporter l'épée à Suzail. Si Malakar refuse de la vendre... et bien, c'est aux PJ de s'assurer qu'il la vendra tout de même.

  Quand les PJ essaient de lui acheter *Albruine*, Malakar refuse catégoriquement et demande qu'on le laisse en paix. S'ils insistent, il menace d'appeler les gardes de la cité, déclarant qu'il est un ancien membre du Zhentilar et qu'il a beaucoup d'amis. En cas d'affrontement, il ne tire pas son arme le premier et se retrouve soutenu par d'autres clients de la taverne (des guerriers du 2ème au 5ème niveau). Les PJ qui sont jetés dans le Centre de Détention du Grand Hall peuvent commencer l'aventure en s'évadant de ses donjons ; ils pénétreront dans le complexe en zone 21 sur la carte en couleur du scénario **Une sinistre condamnation**.

  Il est facile de suivre Malakar quand il quitte la taverne du Bouclier Face au nord. Et ce, jusqu'à une section des égouts qui mène au domaine de Stallac (zone 1 sur la carte en couleur du scénario **Une sinistre condamnation**). Puisque seuls les fous osent voyager dans les égouts de Château-Zhentil, Malakar ne se soucie pas de ceux qui le suivent et ne fait aucun effort pour dissimuler ses traces. De plus, il porte des *bottes de rapidité* et peut aisément semer n'importe quel poursuivant. Comme les PJ doivent le rencontrer plus tard dans cette aventure, la seule raison de cette scène est de les entraîner dans la caverne souterraine pour commencer l'aventure. L'épée large baptisée *Albruine* est détaillée dans l'appendice **Objets magiques** du *Livre de Campagne*, page 125.

  La véritable histoire : *Albruine* est une épée puissante qui a été volée dans un palace cormyrien de Suzail, il y a 100 ans. Il s'agit de l'héritage de la maison royale, et la Couronne est prête à payer une jolie somme pour son retour. L'épée est intelligente, mais son alignement est en conflit avec celui qui dirige actuellement la maison. Le Cormyrien sans nom qui a engagé les PJ n'est autre que Vangerdahast lui-même. Ses agents de Château-Zhentil ont repéré l'épée et rapporté sa





présence au mage royal. Vangerdahast ne sait pas que Malakar est un agent de Stallac Benadi.

- Les PJ trouvent le plan d'un trésor qui mène au complexe souterrain sous Château-Zhentil. Toutes les informations qu'il contient semblent se vérifier (les points de repère, par exemple) et son authenticité également. Une citation au bas du plan parle d'une magie dorée et puissante, et du "plus grand trésor de tout Château-Zhentil".

  La véritable histoire : La carte a été dessinée, il y a un siècle, par un clerc de Baine du nom de Nrist. C'était un serviteur de Stallac que ce dernier utilisait comme espion à la surface de Château-Zhentil. Peu avant sa mort (des mains de Stallac), Nrist dessina la carte. Il allait partir pour Mulmastre pour la présenter à l'actuel Grand Insensible afin d'en gagner les faveurs (l'Insensible ne soupçonnait pas l'existence de Stallac). Mais il fut tué pour sa perfidie et la carte disparut complètement, pour tomber d'une quelconque façon dans les mains des PJ (à vous de décider comment). Nrist considérait que Stallac était "le plus grand trésor de tout Château-Zhentil". La carte mène les PJ en zone 1 sur la carte en couleur du scénario Une sinistre condamnation, mais elle ne détaille pas le reste du repaire souterrain de Stallac.

- Un nombre inhabituel de personnes ont disparu dans la cité, y compris certains marchands importants et leurs familles. Pour la première fois depuis des siècles, les Zhentils murmurent de nouveau avec passion le nom de la Plaie Nocturne. Des troupes du Zhentilar ont bien été envoyées dans les égouts pour enquêter, mais elles n'en sont jamais revenues. Les PJ peuvent commencer l'aventure en se faisant engager pour découvrir pourquoi la Plaie Nocturne est réapparue. Ils peuvent aussi être enlevés et emmenés dans les souterrains, ou encore être engagés pour retrouver un noble zhentil enlevé.

  La véritable histoire : Comme la guerre qui les oppose leur est coûteuse à tous les deux, Stallac et Chrinson se sont mis à kidnapper des citoyens de la cité et à les transformer en morts-vivants. Ces enlèvements sont réalisés par neuf nécrophages qui servent Malakar, et par deux zombis juju et deux goules qui travaillent pour Stallac.

  Dans le camp de Cyric, il y a également un clerc du nom de Goris qui obtient des victimes pour la guerre par le biais de l'Arène, d'amis dans l'église de Loviatar ou de l'un des temples du Dieu Noir. Cependant, les réserves s'amenuisent, et Goris ainsi que plusieurs autres prêtres de Cyric ont commencé à errer dans les rues du Quartier Commun, la nuit, à la recherche de victimes potentielles.

  Les deux camps cherchent leurs proies à la surface, de une à trois fois par semaine, selon la sévérité des conflits qui agitent les sous-sol de Château-Zhentil.

- Les PJ sont capturés par les forces de Cyric ou du Zhentilar. Ils s'échappent dans les égouts sous la cité. Le labyrinthe de passages et de tunnels les fait atterrir au milieu de la guerre souterraine.

  La véritable histoire : Les PJ qui sont perdus sous Château-Zhentil sans équipement sont dans un sacré pétrin. S'ils sont en bas de l'échelle de niveaux de cette aventure (du 5ème au 9ème), ils tomberont peut-être sur les restes d'autres personnes mortes dans les égouts, avec des armures de cuir ou quelques armes rouillées. D'un autre côté, pour des PJ assez puissants, s'occuper de quelques morts-vivants sans rien d'autre qu'une dague cassée représentera un défi plutôt honorable. Vous pouvez rappeler aux clercs l'existence du sort *création de symbole sacré*, que l'on trouve dans le *Recueil de Magie*.

Intrigues principales et secondaires

En plus d'être une aventure d'exploration de donjon, **Une sinistre condamnation** détaille plusieurs plans et intrigues orchestrés par des PNJ mauvais des deux camps de cette guerre maudite. Si vous ne voulez pas que ce scénario se résume à une simple tuerie, utilisez les intrigues secondaires que voici pour le rendre plus intéressant. Vous pouvez bien sûr le pimenter de complications issues de votre cru, tant qu'elles ne rompent pas l'équilibre de l'aventure ou n'entraînent pas d'effets indésirables sur son issue.

La fifille à son papa

Quelque part au cœur du complexe (probablement en zone 3 ou 14), les PJ découvrent une adolescente de 14 ans perdue, qui s'appelle Frel Drillysa (jeune humaine de niveau 0, 4 pv). Frel est sortie tard un soir et, en essayant d'échapper à des racoleurs, est tombée par une bouche d'égout et s'est perdue. Elle ne sait ni où elle est ni comment retourner chez elle.

Frel est la fille d'un mage du Zhentarim (dont elle ignore les activités) qui la recherche frénétiquement. Mais comme elle se trouve dans le domaine de Stallac, toutes les tentatives de scrutation ont échoué. Le mage paiera 2 000 po à chaque PJ pour qu'ils retrouvent sa fille saine et sauve, et proposera par la suite d'autres missions à ceux qui souhaiteront gagner beaucoup d'argent. Sans le savoir, les PJ qui survivront à cette aventure pourraient se retrouver à travailler pour le Réseau Noir ; mais même s'ils n'acceptent pas son offre, pourront toujours lui demander une grande faveur, même si, selon toute vraisemblance, le mage est adversaire diamétralement opposé à eux.

Les runes anciennes

Ce que Stallac ignore, c'est que ses équipes de mineurs zombis ont déterré quelques antiques artefacts runiques d'un des nombreux empires qui jonchaient la surface de Féérune. Ces gravures sont disséminées de façon aléatoire dans le complexe (à votre guise, mais en aucun cas près de l'antre de Stallac). Il est impossible de les déplacer sans risquer de les détruire (elles sont, par






exemple, gravées sur le mur d'une caverne ou sur un affleurement rocheux naturel). Les PJ peuvent copier les symboles et les montrer à un scribe ou à un sage, qui leur offrira 1 000 pièces d'or pour qu'ils le protègent et le guident jusqu'aux runes de sorte qu'il puisse les étudier, sans se soucier du danger. L'or ne leur sera remis qu'à son retour sain et sauf à la surface.

Les runes sont extrêmement difficiles à comprendre ou à traduire (y compris par ceux qui possèdent la compétence Langues Anciennes). En fait, seul un sage respectable a une chance de les déchiffrer. L'étude d'assez de runes (à plusieurs endroits) révèle l'histoire d'une ancienne civilisation, qui n'est pas nommée, et qui habitait cette région. Les zones 14, 19 et 26 sont des endroits probables où l'on peut localiser les runes.

Une proposition diabolique

Un agent de Stallac, sans doute Malakar (si les PJ ne recherchent pas son épée) ou une sorte de mort-vivant intelligent, apparaît devant les PJ après qu'ils ont détruit quelques serviteurs de la baineliche. Stallac leur offre ce qui les a amenés dans son domaine (comme l'or, les pierres précieuses, la magie ou même *Albruine*) s'ils acceptent de tuer Chrinson du Soleil Ardent. Malgré sa nature maléfique, Stallac propose cet accord de bonne foi et il récompensera les PJ pour leurs efforts. Bien sûr, il tentera de pervertir la transaction par tous les moyens (avec un sort de *souhait*, par exemple) et cherchera à s'assurer qu'ils ne reviendront jamais dans son royaume ou qu'ils ne parleront de lui à personne, grâce à un sort de *d'astreinte ténébreuse* (voir l'appendice **Nouveau Sorts** du *Guide de Campagne*, page 120). Il ne rendra son offre officielle que s'il a la certitude du bon fonctionnement du sort. Cette intrigue doit intervenir lorsque les PJ approchent du cœur du domaine de Stallac, comme les zones 35 ou 49.

Un mauvais combat

Les forces de Chrinson du Soleil Ardent ne se comportent pas aussi bien que prévu contre Stallac Benadi. Il semble même qu'elles tomberont bientôt face à la baineliche. Une fois que les PJ ont affronté certains des serviteurs de Chrinson, un acolyte de Cyric effrayé, du nom de Crimm (LM hm C1) propose jusqu'à 2 000 po à chacun pour leur aide. Il leur parle du prêtreliche de Baine, "l'un des pires maux des Contrées du Mitan" (ce qui est vrai), que son maître mécompris tente d'annihiler. Ce qui pourrait être beaucoup plus facile avec l'aide des PJ.

Le problème pour les PJ, c'est que Crimm dit la vérité, ou du moins ce qu'il pense être la vérité. Bien qu'il ne puisse verser à chaque PJ que 300 pièces d'or d'avance, il leur promet le reste une fois leur mission accomplie. Puisque c'est ce que Chrinson lui a dit, Crimm pense qu'il s'agit de la vérité, et des sorts comme *détection des mensonges* n'indiqueront aucune tromperie. Bien entendu, Chrinson n'a nullement l'intention d'honorer le marché, et si les PJ viennent chercher leur récompense, ils affronteront un grand contingent de morts-vivants, et probablement Chrinson en personne.

Quand les PJ ont accepté son offre, Crimm les renseigne sur la partie du domaine de Stallac qui contient son phylactère et insiste sur le fait qu'il leur faut absolument détruire le réceptacle qui renferme son énergie vitale. Une fois le phylactère brisé, Stallac sera détruit et les Royaumes deviendront un endroit plus sûr. La section du complexe qui abrite le phylactère se situe dans les profondeurs du territoire de Stallac (voir la zone 52) et les morts-vivants ne peuvent pas s'en approcher (ou ils tomberaient sous le contrôle de Stallac). Une fois de plus, Crimm est persuadé que son maître honorera sa part du marché ; il doit encore apprendre que les agents de Cyric respectent rarement leur parole.

Le conflit jusqu'à présent

La bataille tourne contre Chrinson et les forces de Cyric. Au début de l'affrontement, les deux camps étaient de force égale grâce à l'intervention directe de Cyric lui-même. Toutefois, la faible capacité d'attention du nouveau dieu (sans parler de son apparente démence) l'a entraîné vers d'autres desseins diaboliques, laissant Chrinson avec ses ressources limitées remporter seul la guerre.

La puissance de Stallac et son lien de parenté avec les morts-vivants lui donnent un net avantage sur le pyrosquelette. Pourtant, Chrinson possède des ressources plus grandes dans Château-Zhentil même, quoi qu'elles n'égalent pas la puissance globale de l'ancien Insensible. Au bout du compte, Stallac sera victorieux ; mais quand ?

Demeure le facteur inconnu issu de l'implication des PJ dans le conflit. Il est possible, quoi qu'improbable, qu'ils réussissent à affaiblir considérablement la puissance de Stallac. Si c'était le cas, Chrinson ordonnerait une attaque immédiate contre la baineliche pour essayer de la diminuer davantage ou de la détruire complètement.

La victoire de Stallac doit attendre encore plusieurs années, et une victoire totale ne se produira pas pendant cette aventure, sauf les PJ interfèrent de façon cruciale dans ses projets. Comme à offenser sérieusement Stallac en essayant de le tuer ou de détruire son royaume (il se soucie peu de ses serviteurs morts-vivants puisqu'il peut toujours en produire davantage). Sinon la baineliche les laisse partir, sous certaines conditions (voir ci-dessus **Une proposition diabolique**). Chrinson, de son côté, n'a aucune raison de se montrer généreux envers les PJ, mais il fera tout pour gagner leurs faveurs, puis s'emploiera à les détruire totalement.

Le domaine de Stallac

La baineliche a eu près de 500 ans pour bâtir son empire, et ses cavernes situées sous Château-Zhentil ne sont donc pas tant grandes qu'impressionnantes pour avoir été construites par






de simples morts-vivants (bien que divers humains et humanoïdes aient aidé à l'ouvrage au fil des ans). La partie du repaire de Stallac qui est occupée par Chrinson et ses forces reste largement faite des cavernes et des zones naturelles que les mineurs morts-vivants de la baineliche venaient juste de commencer à creuser. Sauf indication contraire, il n'y a aucune source de lumière, et tous les plafonds sont situés à 4,50 m du sol.

Les bénédictions de Baine

Au fil des années, Stallac a eu la chance d'enchanter des parties de son domaine avec ce qu'il appelle les bénédictions de Baine. Voici ce qu'accomplissent ces "bénédictions" :

- Toutes les tentatives de magie de divination ou scrutatrice ne fonctionnent pas, que ce soit depuis le complexe ou depuis l'extérieur.
- L'utilisation d'un sort de *détection du mal* par un PJ requiert un jet de sauvegarde réussi contre la Mort Magique pour éviter d'être submergé par l'extrême concentration de mal qui règne dans le complexe et de tomber par terre étourdi puis sans connaissance pendant 1d10 rounds. Quiconque est assez fou pour essayer une deuxième fois rate automatiquement son jet de sauvegarde.
- Tous les prêtres, sauf ceux de Cyric, sont coupés de leurs divinités et ne peuvent ni prier ni recevoir de sorts supérieurs au 2ème niveau, à moins qu'ils ne lancent un sort de *bénédiction* sur leur aire de repos ou qu'ils quittent le domaine de Stallac.
- Des sorts comme *téléportation*, *téléportation sans erreur*, *porte dimensionnelle*, *changement de plan* et divers autres sorts et objets, permettant de transporter les PJ à l'intérieur et à l'extérieur de la demeure de la baineliche ne fonctionnent pas convenablement. Ils sont victimes de dysfonctionnements à chaque fois qu'ils sont utilisés. Lorsque ce type de magie est employé, consultez le tableau suivant pour déterminer la distance qui sépare la destination prévue de l'endroit où les voyageurs "rebondissent".

1d10	Résultat	1d10	Résultat
1	1d10 mètres au nord	6	5d10 mètres au sud
2	2d10 mètres à l'est	7	1d100 mètres au sud
	2d10 mètres au sud	8	1d100 mètres au nord
4	1d10 mètres à l'ouest	9	1d100 mètres à l'ouest
5	3d10 mètres à l'est	10	1d100 mètres à l'est

À vous de décider si les PJ qui se téléportent ont la malchance de se matérialiser dans la pierre. Si c'est le cas, il faut qu'ils réussissent un jet de sauvegarde contre Souffle sous peine d'apparaître dans un objet solide, ce qui les tue aussitôt.

Le complexe souterrain

Voyager dans les égouts et les cavernes de Château-Zhentil n'est pas une mince affaire, car les passages grouillent de vermines, de prédateurs malveillants et de morts-vivants qui ne sont pas directement concernés par la guerre souterraine. Avant que les PJ n'entrent dans le complexe, concevez des rencontres aléatoires avec ce genre d'habitants des souterrains, en adaptant le type et le nombre de créatures à vos PJ. Lancez les dés pour des rencontres éventuelles une fois par tour.

Une fois que les PJ pénètrent dans le complexe, ils sont sujets à diverses rencontres aléatoires qui dépendent du royaume dans lequel ils se trouvent, comme le montre le tableau suivant. La partie ouest, qui est creusée, appartient à Stallac Benadi et les cavernes naturelles, situées à l'est, sont sous le contrôle de Chrinson du Soleil Ardent. Un résultat de 1 ou 2 sur 1d6, chaque tour, indique une rencontre.

Monstres errants

Royaume de Stallac		*Royaume de Chrinson*	
1d8	**Résultat**	**1d8**	**Résultat**
1-2	Aucune rencontre	1-2	Aucune rencontre
3	2d8+4 zombis juju	3	2d8 zombis
4	2d8 goules	4	1d6 zombis juju
5	1d8 blêmes	5	1d4 goules
6	1d6 nécrophages	6	1d3 blêmes
7	1d4 âmes-en-peine	7	1d6 clercs de Cyric
8	1d2 fantômes	8	Chrinson

Zombi ordinaire : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d8 ; CA 8 ; DV 2 ; pv 11 ; VD 6 ; DS Immunisé contre les sorts de *sommeil, charme, immobilisation, mort* et ceux basés sur le froid et contre le poison ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, attaque en dernier tous les rounds ; TA M ; INT Aucune ; AL N ; ML 20 ; PX 65.

Zombi juju : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 3d4 ; CA 6 ; DV 3+12 ; pv 25 ; VD 9 ; AS Attaque comme un monstre de 6DV, grimper (92 %) ; DS Uniquement touché par des armes +1 et supérieures, repoussé comme un spectre, ne subit que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes, perforantes et au feu, immunisé contre les sorts de *sommeil, charme, immobilisation, mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison, les sorts qui affectent l'esprit, les psioniques, les illusions, l'électricité et les projectiles magiques ; TA M ; INT Faible ; AL N (M) ; ML 20 ; PX 975.

Goule : TAC0 19 ; #AT 3 ; Dg 1d3/1d3/1d6 ; CA 6 ; DV 2 ; pv 11 ; VD 9 ; AS Toucher paralysant (1d6+2 rounds) ; DS Immunisée contre les sorts de *sommeil* et *charme* ; FS *Protection contre le mal* la tient en respect ; TA M ; INT Faible ; AL CM ; ML 12 ; PX 175.

Blême : TAC0 17 ; #AT 3 ; Dg 1d4/1d4/1d8 ; CA 4 ; DV 4 ; pv 22 ; VD 15 ; AS Puanteur sur 3 mètres nécessitant un jet de sauvegarde contre le Poison ou infligeant une pénalité de -2 aux jets d'attaque, toucher paralysant qui affecte même les elfes (1d6+4 rounds) ; DS Immunisée contre les sorts de *sommeil, charme, immobilisation, mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS






Les armes en fer pur infligent le double de dégâts ; TA M ; INT Haute ; AL CM ; ML 14 ; PX 650.

Nécrophage : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; CA 5 ; DV 4+3 ; pv 26 ; VD 12 ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touché par des armes en argent, +1 ou supérieures, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craint la lumière vive ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 14 ; PX 1400.

Âme-en-peine : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d6 ; CA 4 ; DV 5+3 ; pv 36 ; VD 12, v 24 (B) ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touchée par des armes en argent, +1 ou supérieures (l'argent inflige le double de dégâts), immunisée contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craint la lumière vive, *rappel à la vie* la détruit (jet de sauvegarde contre les Sorts pour éviter cet effet) ; TA M ; INT Haute ; AL LM ; ML 15 ; PX 2 000.

Fantôme : TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg Vieillissement de 10d4 années ; CA 0 (éthéré) ou 8 (matériel) ; DV 10 ; pv 55 ; VD 9 ; AS Il faut que les humanoïdes se protègent contre les Sorts pour éviter de fuir pendant 2d6 rounds et de vieillir de 10d4 années (les prêtres supérieurs au 6ème niveau sont immunisés, les personnages supérieurs au 8ème niveau ajoutent +2 à leur jet de sauvegarde), attaque de réceptacle magique ; DS Ne peut être attaqué sous sa forme éthérée que par des créatures éthérées, l'eau bénite ne lui inflige 2d4 points de dégâts que sous sa forme matérielle, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; TA M ; INT Élevée ; AL LM ; ML 20 ; PX 7 000.

Clercs de Cyric, hm et hf C4 : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (masse de fantassin) ; CA 6 (besantine et bouclier) ; pv 17 chacun ; VD 12 ; AS Sorts ; TA M ; INT Moyenne ; AL NM ; ML 13 ; PX 270.

Personnalité : Cruels, méchants, malveillants, méfiants.

Sorts (3/2) : 1er : *Détection du mal*, *invisibilité aux morts-vivants*, *lumière* ; 2ème : *Obscurcissement*, *silence sur 5 mètres*.

Si l'on rencontre moins de quatre clercs de Cyric, 2d6 zombis les accompagnent.

Chrinson du Soleil Ardent (Pyrosquelette) : TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg 2d10 (toucher) ; CA 3 ; DV 12 ; pv 62 ; VD 12 ; AS Toucher ardent, aura de chaleur, sorts de prêtre, peut lancer un sort et attaquer en même temps ; DS Uniquement touché par des armes +2 ou supérieures, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation et mort*, contre le poison, le feu et la paralysie ; ne subit qu'un quart des dégâts dus au froid, et la moitié des dégâts dus aux armes tranchantes et perforantes ; uniquement repoussé par les prêtres loyaux bons ; RM 40 % ; TA M ; INT Élevée (dément) ; AL NM ; ML 17 ; PX 12 000.

Personnalité : Fourbe, dément, agressif.

Sorts (6/5/5/3/2/2) : 1er : *Blessures légères*, *détection du bien*, *effroi* (l'inverse d'*apaisement*), *injonction (x2)*, *lumière* ; 2ème : *Charme-personne*, *immobilisation des personnes*, *lame enflammée*, *obscurcissement*, *silence sur 5 mètres* ; 3ème : *Animation des morts (x2)*, *dissipation de la magie*, *imprécation* (l'inverse de *délivrance de la malédiction*), *paralysie* (l'inverse de *délivrance de la paralysie*) ; 4ème : *Mensonge* (l'inverse de *détection des mensonges*), *protection contre le bien sur 3 mètres*, *poison* (l'inverse de *neutralisation du poison*) ; 5ème : *Blessures critiques*, *mise à mort* (l'inverse de *rappel à la vie*) ; 6ème : *Conjuration d'un élémental de feu*, *mot de rappel*.

Déçu par la tournure que prend la guerre, Chrinson a décidé de prendre les choses en main. Il parcourt désormais son domaine, cherchant les intrus et inspectant ses troupes. Craignant que Stallac vienne en personne sur le champ de bataille s'il intervenait directement dans le cours de la bataille, Chrinson laisse les autres mener les incursions actuelles contre le territoire de Stallac ; du moins jusqu'à ce que la victoire soit à sa portée.

Repos et récupération

Si les PJ sont débordés par les morts-vivants qui errent dans le complexe, vous avez toute latitude pour leur laisser quelques salles sûres où se reposer et mémoriser des sorts (rappelez-vous les restrictions au sujet des prières pour les sorts de prêtre au sein du domaine de Stallac ; voir, page précédente, **Les bénédictions de Baine**). Idéalement, les PJ devraient quitter la zone, se retirer dans les égouts, mais un ou deux arrêts dans le complexe sont peut-être possibles, surtout dans les salles 9, 15 (après avoir vaincu les créatures de boue), 19 (après avoir vaincu le nécrophage) et 47.

Le trésor

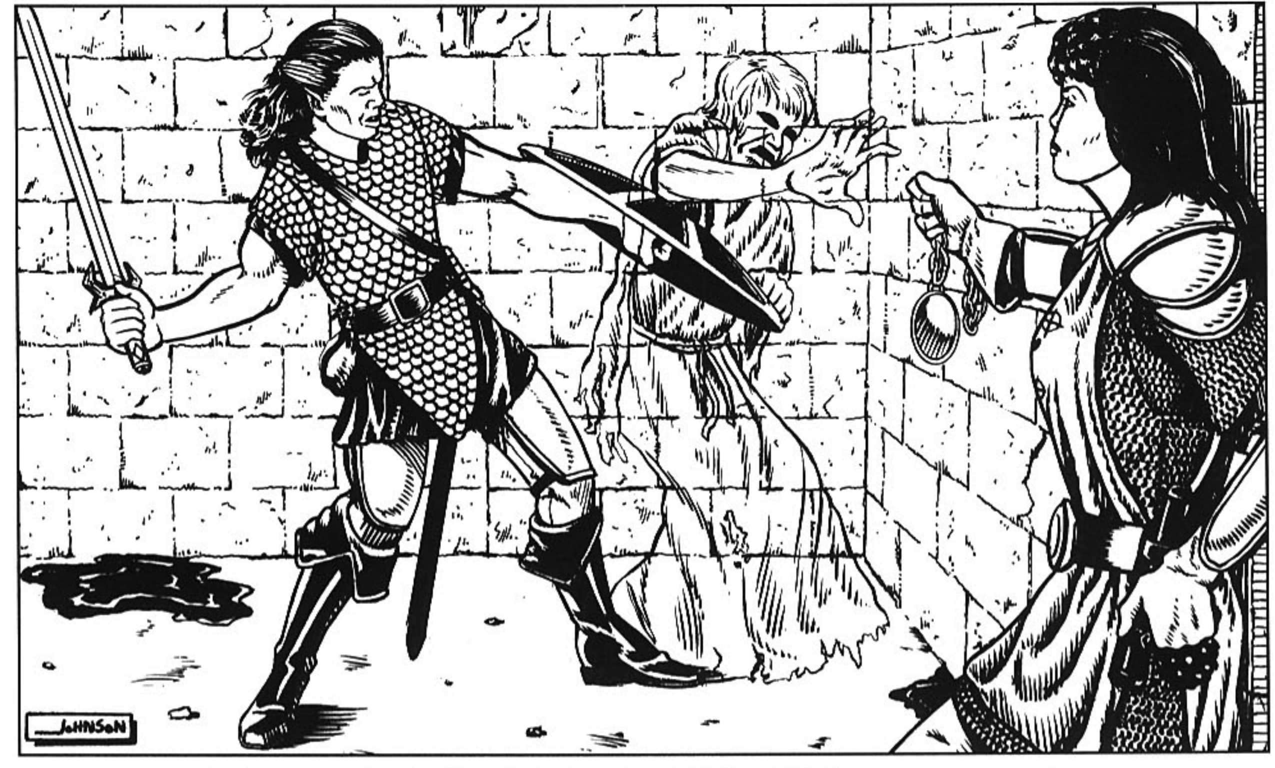
On peut trouver pas mal d'or, d'objets magiques et d'autres trésors dans ce complexe. Si les PJ sont suffisamment minutieux, ils peuvent en engranger assez pour modifier l'équilibre d'une campagne à long terme. Il est très probable qu'ils ne trouveront pas tout ce qui a été caché dans les recoins et les débarras, mais tenez quand même la liste de tout ce qu'ils récupèrent. Lorsque les PJ s'approcheront du seuil sensible de trésor amassé, commencez par omettre les objets facilement dénichables dans les salles suivantes. Une fois qu'ils auront réellement atteint ce seuil, retirez tous les trésors accidentels du reste de l'aventure. Ne laissez que ce qui est directement lié à l'histoire, comme l'épée *Albruine* (si les PJ sont à sa recherche).

Les espions et les yeux

Grâce au pouvoir qu'il a entretenu pendant des siècles, Stallac Benadi voit à travers les yeux de n'importe quel mort-vivant de son royaume, pourvu qu'il l'ait créé (Chrinson ne peut pas en faire autant sans l'aide de Cyric). C'est pourquoi, tout affrontement





Le fantôme qui garde l'entrée du domaine de Stallac défie le groupe : sans succès.

avec des morts-vivants sous son contrôle avertit la baineliche de la présence des PJ.

Si les PJ commencent l'aventure en suivant Malakar dans les égouts ou en suivant la carte du trésor, rappelez-vous de lancer le dé pour les monstres errants dès qu'ils approchent du complexe.

1 : "Entrez tous et soyez maudits !"

> Les passages sous Château-Zhentil sont, sans aucun doute, les lieux les plus lugubres de tout Féérune. Vous y ressentez un étrange pressentiment, une sensation de malaise qu'il est difficile d'expliquer, mais qui est néanmoins là. Les traces se terminent devant une petite alcôve située dans un tunnel d'égout, loin de la surface. Une observation plus minutieuse de l'alcôve révèle des éraflures semi-circulaires sur le sol.
>
> Le malaise que vous ressentez se fait plus intense, et ce, pour de bonnes raisons : alors que vous cherchez à apaiser ce qui noue votre estomac, une créature éthérée apparaît devant vous ! Elle vous dit : "Prononcez le nom de celui qui est le seul maître des maîtres et passez. Sinon, mourez !"

La créature qui se tient devant eux est un fantôme au service de Stallac Benadi. Si les PJ ratent leur jet de sauvegarde lorsqu'ils l'aperçoivent, ils vieillissent de 10 ans et sont pris de panique, et le fantôme s'évanouit simplement et attend qu'ils s'approchent de nouveau. Les PJ ajoutent +1 à leurs jets de sauvegarde après chaque échec, jusqu'à ce qu'ils finissent par en réussir un. Bien sûr, il se peut qu'ils soient très vieux une fois le moment venu !

Le mot de passe pour ouvrir la porte secrète est "Baine" ou "le Dieu des Conflits" ou quelque chose de ce genre. Si les PJ ne répondent pas dans la minute (à votre montre), le fantôme attaque.

Fantôme : TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg Vieillissement de 10d4 années ; CA 0 (éthéré) ou 8 (matériel) ; DV 10 ; pv 55 ; VD 9 ; AS Il faut que les humanoïdes se protègent contre les Sorts pour éviter de fuir pendant 2d6 rounds et de vieillir de 10d4 années (les prêtres supérieurs au 6ème niveau sont immunisés, les personnages supérieurs au 8ème niveau ajoutent +2 à leur jet de sauvegarde), attaque de *réceptacle magique* ; DS Ne peut être attaqué sous sa forme éthérée que par des créatures éthérées, l'eau bénite ne lui inflige 2d4 points de dégâts sous sa forme matérielle, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; TA M ; INT Élevée ; AL LM ; ML 20 ; PX 7 000.

Puisque ce fantôme se trouve techniquement hors de son royaume, Stallac ne peut pas voir par ses yeux et être ainsi prévenu de l'approche des PJ (voir **Les yeux et les espions**, page 29). Pourtant, si le fantôme est en train de perdre le combat, il






devient éthéré et fuit dans le complexe pour avertir son maître. Une fois le mot de passe donné ou le fantôme vaincu, les PJ doivent trouver le levier qui active la porte secrète (selon les caractéristiques raciales, les capacités pour trouver les portes secrètes, et les moyens de détection magiques).

2 : Le poste de garde

Cette zone est un poste de garde où des morts-vivants surveillent l'entrée du royaume de Stallac. Si le fantôme de la zone 1 bat en retraite, il est dans cette zone. Il y a toujours un minimum de six zombis juju qui y sont en faction. Et 2d4 zombis juju supplémentaires les rejoignent s'il y a trop de remue-ménage dans la zone 5.

Les zombis supplémentaires ont été ajoutés après que Chrinson eut créé une brèche en zone 1 et lancé une attaque à revers durant un combat en zone 5.

Zombi juju : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 3d4 ; CA 6 ; DV 3+12 ; pv 24 ; VD 9 ; AS Attaque comme un monstre de 6DV, grimper (92 %) ; DS Uniquement touché par des armes +1 et supérieures, repoussé comme un spectre, ne subit que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes, perforantes, et au feu, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison, les sorts qui affectent l'esprit, les psioniques, les illusions, l'électricité et les projectiles magiques ; TA M ; INT Faible ; AL N (M) ; ML 20 ; PX 975.

Lorsque les PJ les approchent pour la première fois, les zombis ressemblent à des cadavres gisant contre le mur nord. Maintenant qu'ils sont dans le complexe, Stallac est au courant de leur présence, mais ne donne aux zombis aucun ordre d'attaque, car il veut les étudier davantage. La baineliche passe tout le temps nécessaire pour découvrir la raison de leur incursion dans son domaine et pour déterminer si elle peut les utiliser contre Chrinson du Soleil Ardent. L'un des zombis juju porte un *anneau d'action libre*, qui le protège du sort *immobilisation des morts-vivants*.

3 : Déchets

Cette zone est remplie des restes d'une récente bataille qui s'est passée en zone 5, ainsi que de morceaux éparpillés d'anciennes victimes. Des bras et des jambes de zombis, des vêtements et des armures déchirés, et des armes rouillées jonchent le sol ici et là.

Il y a aussi le corps d'un homme qui semble avoir plus de 100 ans. Cette pauvre âme est la victime du fantôme de la zone 1, un clerc de Cyric qui a tenté de s'infiltrer par cette entrée afin de s'attirer les faveurs de Chrinson. Après être mort de vieillesse suite aux attaques du fantôme, son corps a été placé ici par les zombis juju en attendant que l'on s'en débarrasse en salle 9.

Un examen attentif du clerc révèle que ses vêtements exhalent une forte odeur de mort, bien qu'ils restent portables par tout humain mesurant entre 1,60 m et 1,85 m. Ces vêtements vont également aux elfes et demi-elfes de cette taille, mais comme aucune de ces races demi-humaines ne se trouve dans le camp de Chrinson du Soleil Ardent, tout elfe ou demi-elfe portant le vêtement d'un prêtre cyriquiste sera attaqué par les forces de Chrinson. Les biens du clerc comprennent une armure de plates blasonnée du symbole de Cyric, un symbole sacré du sinistre dieu et une *broche de protection* avec cinq charges.

4 : Le gardien vigilant

La vaste salle située au nord de ce couloir est un champ de bataille majeur pour les forces de Stallac Benadi et de Chrinson du Soleil Ardent. En plus du gardien posté en salle 2, la baineliche a placé ici un autre mort-vivant puissant : un guerrier squelette. Ce squelette n'est de garde que si une bataille se déroule en zone 5 ; sinon, il est en faction en salle 34.

S'il y a une bataille en salle 5, lisez l'encadré suivant dès que les PJ s'approchent.

> Vous entendez, à travers l'obscurité noire comme de l'encre qui se trouve devant vous, les plaintes et les gémissements de voix inhumaines. Les cliquetis et les craquements d'os contre d'autres os résonnent autour de vous, venant de la pièce située devant. Même s'il manque le bruit métallique familier des épées, on dirait qu'une sorte de bataille fait rage dans les environs.
>
> Un squelette nimbé de flammes apparaît dans le couloir devant vous, vêtu d'une armure de plates qui brille sous leur feu. Dans une main, il tient un énorme bouclier, tandis qu'il brandit dans l'autre une épée longue aussi noire que la nuit.
>
> La créature inhumaine prend fermement position et déclare d'une voix caverneuse : "Personne d'autre que les fidèles de Stallac ne passera. Personne, sinon les braves et les morts."

Le guerrier squelette ne permet à personne de passer tant qu'il se déroule une bataille en salle 5, à moins que les PJ n'affirment précisément qu'ils souhaitent aider les forces de Stallac à remporter le combat. Il ne quitte pas son poste pour poursuivre quiconque battrait en retraite en salle 1. Une fois la bataille finie (voir ci-dessous), il retourne en zone 34. Notez que les flammes qui l'enveloppent ne sont qu'une simple manifestation visible de la magie qui l'a transformé en guerrier squelette, et qu'elles n'irradient pas de chaleur, pas plus qu'elles n'infligent de dégâts aux créatures vivantes ou à la matière inerte.

Guerrier squelette : TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg 1d8+6 (épée longue) ; CA 0 (*armure de plates +2*) ; DV 9+8 ; pv 79 ; VD 6 ; AS Bonus d'attaque de +3, les créatures de moins de 5DV fuient lors de la première rencontre ; DS Uniquement affecté par les armes magiques, n'est pas contrôlé par un bandeau magique ; RM 90 % ; TA M ; INT Exceptionnelle ; AL LM ; ML 20 ; PX 5 000.

5 : Le champ de bataille

Cette vaste salle fut le premier lieu de culte de Stallac pour ses fidèles. Depuis, avec l'expansion de son domaine, la baineliche








Les combattants morts-vivants attaquent.

s'est enfoncée davantage dans le complexe. Avec la venue des forces de Chrinson, cette salle s'est transformée en champ de bataille majeur puisqu'il s'agit d'un des rares endroits situés stratégiquement entre les deux camps. Il y a trois issues à cette pièce : l'une au nord, qui mène vers les cavernes contrôlées par Chrinson ; l'une à l'ouest, qui conduit au domaine de Stallac ; et la dernière au sud, qui va en zone 1 et aux égouts de la cité.

La première fois que les PJ pénètrent dans cette zone, il y a 50 % de chances pour qu'une bataille se déroule dans cette pièce. La fois prochaine, les chances sont de 20 %, avec 5 % de chances cumulatifs par jour. Si une bataille se déroule ici, le guerrier squelette de la salle 34 garde le passage le plus au sud (salle 4) contre une éventuelle attaque à revers des forces de Chrinson.

Si les PJ se mêlent au combat, ils sont assaillis par les forces qu'ils combattent. Ainsi, s'ils attaquent tous les morts-vivants de la salle, sans distinction, ces derniers ajournent leur propre conflit pour s'occuper d'eux. Voici la composition des forces qui combattent ici à n'importe quel moment.

Forces de Stallac

Zombis ordinaires (2d8) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d8 ; CA 8 ; DV 2 ; VD 6 ; DS Immunisés contre les sorts de *sommeil, charme, immobilisation, mort* et ceux basés sur le froid et contre le poison ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, attaquent en dernier tous les rounds ; TA M ; INT Aucune ; AL N ; ML 20 ; PX 65.

Zombis juju (1d4+3) : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 3d4 ; CA 6 ; DV 3+12 ; VD 9 ; AS Attaquent comme des monstres de 6DV, grimper (92 %) ; DS Uniquement touchés par des armes +1 et supérieures, repoussés comme des spectres, ne subissent que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes, perforantes, et au feu, immunisés contre les sorts de *sommeil, charme, immobilisation, mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison, les sorts qui affectent l'esprit, les psioniques, les illusions, l'électricité et les projectiles magiques ; TA M ; INT Faible ; AL N (M) ; ML 20 ; PX 975.

Goules (1d6) : TAC0 19 ; #AT 3 ; Dg 1d3/1d3/1d6 ; CA 6 ; DV 2 ; VD 9 ; AS Toucher paralysant (1d6+2 rounds) ; DS Immunisées contre les sorts de *sommeil* et *charme ;* FS *Protection contre le mal* les tient en respect ; TA M ; INT Faible ; AL CM ; ML 12 ; PX 175.

Il y a 50 % de chances pour que le chef de cette escouade soit un nécrophage ou bien Malakar. Le nécrophage sera en première ligne, alors que Malakar se tiendra près de la sortie ouest, par où il pourra s'échapper facilement.

Nécrophage : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; CA 5 ; DV 4+3 ; pv 26 ; VD 12 ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touché par des armes en argent, +1 ou supérieures, immunisé contre les sorts de *sommeil, charme, immobilisation, mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craint la lumière vive ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 14 ; PX 1400.

Malakar, hm G12 : TAC0 8/7, 7 *Albruine** ; #AT 2/1 ; Dg 2d4+4 (*Albruine**) ; CA -2 (*armure de plates* +1, *bouclier* +1, DEX, *bottes de rapidité*) ; pv 92 ; VD 12 (24 en utilisant les *bottes de rapidité*) ; TA M (1,80 m) ; AL CN (M) ; ML 14 ; PX 5 000 ; OM *Albruine*, amulette d'infravision, bottes de rapidité.*

* *Albruine* est décrite dans l'appendice **Objets magiques** du *Livre de Campagne*, page 125. En bref, elle est +1/+3, irradie une lumière bleue sur 3 mètres de diamètre une fois dégainée, parle le commun, l'elfe, le drow et l'argot des voleurs ; elle possède les capacités suivantes : *lire des langues inconnues et des écritures magiques, détection des objets invisibles* sur 3 mètres lorsqu'on la dégaine et que le porteur se concentre, *neutralisation du poison* 1 fois tous les 3 jours, guérison de son porteur 1 fois tous les 12 jours ; elle est CN, a 17 en Intelligence et 13 en Ego.

F 17, D 17, C 16, I 15, S 11, Ch 12.
Personnalité : Méchant, prudent, impitoyable.

Forces de Chrinson

Zombis ordinaires (2d6) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d8 ; CA 8 ; DV 2 ; VD 6 ; DS Immunisés contre les sorts de *sommeil, charme, immobilisation, mort* et ceux basés sur le froid et contre le poison ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, attaquent les derniers tous les rounds ; TA M ; INT Aucune ; AL N ; ML 20 ; PX 65.

Zombis juju (1d3) : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 3d4 ; CA 6 ; DV 3+12 ; VD 9 ; AS Attaquent comme des monstres







de 6DV, grimper (92 %) ; DS Uniquement touchés par des armes +1 et supérieures, repoussés comme des spectres, ne subissent que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes, perforantes, et au feu, immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison, les sorts qui affectent l'esprit, les psioniques, les illusions, l'électricité et les projectiles magiques ; TA M ; INT Faible ; AL N (M) ; ML 20 ; PX 975.

Clercs de Cyric, hm et hf C4 (1d6+1) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (masse de fantassin) ; CA 6 (besantine et bouclier) ; pv 17-25 ; VD 12 ; AS Sorts ; TA M ; INT Moyenne ; AL NM ; ML 13 ; PX 270.

Personnalité : Cruels, méchants, malveillants, méfiants.

Sorts (3/2) : 1er : *Détection du mal, invisibilité aux morts-vivants, lumière* ; 2ème : *Obscurcissement, silence sur 5 mètres.*

6 : L'histoire de Baine

Les murs de cette partie du couloir sont couverts de fresques qui racontent l'histoire connue du Seigneur Baine (Dieu des Conflits, de la Haine et de la Tyrannie), selon Stallac Benadi. Ces peintures murales émettent une faible aura magique, si on cherche à la détecter, car elles furent mises ici par les sorts de prêtre de Stallac.

Trois grandes fresques décorent les murs de ce large couloir. La première montre une armée de grands êtres brillants portant, chacun, le symbole d'un dieu différent, qui monte vers le ciel sur des marches invisibles. Au sommet de cette procession étincelante se trouve un être marqué du symbole de Baine. Sur le côté de cette scène, une foule de gens arborant le symbole de Baine sont rassemblés autour d'une silhouette unique, marquée pareillement, dont les traits sont squelettiques et qui flotte au-dessus d'eux.

La deuxième fresque représente l'être brillant de la première fresque, désormais entouré par la masse des suivants bainites. En arrière plan, une silhouette s'avançant furtivement et portant le symbole de Cyric sort des ombres en tenant une dague ensanglantée à la main.

La troisième fresque montre la silhouette meurtrière de la deuxième fresque, frappée à mort par la silhouette bainite. Autour, l'armée de fidèles pourfend désormais un groupe d'humains qui portent le symbole de Cyric. Les cieux brillent de façon éclatante, suggérant le côté glorieux de cette journée.

Une partie du mur est peinte en blanc, c'est sans doute la place d'une prochaine fresque.

La première fresque représente le Seigneur Baine au pinacle des dieux, tandis que ceux-ci montent dans les cieux au commencement des temps. Suivent le développement du Culte (puis de l'Église) de Baine à travers les âges, puis l'ascension de Stallac en tant qu'Insensible de Baine et sa transformation en baineliche. La deuxième fresque brosse la venue des dieux sur Féerune durant l'Âge des Troubles, montrant le rassemblement des fidèles de Baine autour de leur dieu, dans une dévotion absolue. Cyric se tapit en arrière plan avec la dague, usurpant symboliquement la place de Baine avec la lame de la perfidie. La troisième fresque dépeint la renaissance de Baine dans les cieux suite au travail de ses fidèles, et la destruction de Cyric des mains du vrai Dieu des Conflits. La partie du mur restée vierge attend la prochaine vision de Stallac Benadi.

Comme indiqué précédemment, les peintures murales sont de nature magique. Il est donc impossible de les détériorer physiquement. Seul un sort de *dissipation de la magie* peut les effacer, et il faut le réussir contre une magie du 19ème niveau.

7 : Le poste de garde

Cette pièce sert de guérite pour les cellules de la salle 8. Il y a toujours un nécrophage (30 %) ou une blême (70 %) qui surveille l'endroit contre les intrus, particulièrement les clercs de Cyric qui viennent ici pour tenter de libérer les membres de leur Église qui attendent d'être jugés par Stallac. Le garde en faction possède les clés des cellules.

Nécrophage : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; CA 5 ; DV 4+3 ; pv 26 ; VD 12 ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touché par des armes en argent, +1 ou supérieures, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craint la lumière vive ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 14 ; PX 1400.

Blême : TAC0 17 ; #AT 3 ; Dg 1d4/1d4/1d8 ; CA 4 ; DV 4 ; pv 22 ; VD 15 ; AS Puanteur sur 3 mètres nécessitant un jet de sauvegarde contre le Poison ou infligeant une pénalité de -2 aux jets d'attaque, toucher paralysant qui affecte même les elfes (1d6+4 rounds) ; DS Immunisée contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS Les armes en fer pur infligent le double de dégâts ; TA M ; INT Haute ; AL CM ; ML 14 ; PX 650.

8 : Les geôles

Le couloir est bordé de neuf cellules où les forces de Stallac gardent des humains et des demi-humains prisonniers jusqu'à ce que la baineliche prépare les sorts qui les transformeront en esclaves morts-vivants. Tout PJ capturé durant l'aventure finit ici.

Il y a un prisonnier dans la cellule la plus éloignée de l'entrée ; un clerc de Cyric capturé lors de la dernière bataille de la salle 5. Il s'appelle Sten et a été dépouillé de toutes ses possessions (sauf de son caleçon). Il attend le jugement de Stallac.

Quand les PJ approchent de sa cellule, il les supplie de le libérer, disant que le laisser ici revient à le condamner à mort. Il ment quant à ses origines, affirmant être arrivé dans le complexe par les égouts et avoir été capturé par un groupe de zombis alors qu'il essayait de rentrer chez lui. En tant que clerc du Prince des Mensonges, Sten est prêt à raconter n'importe quoi, et il le fera, pour que les PJ le libèrent.







S'il est libéré, Sten se dirige vers la salle 21, demandant aux PJ de le suivre s'ils veulent sortir du complexe. Il leur parle également de Stallac, "qui est une grande menace pour Féérune et qui doit être détruit."

Sten, clerc de Cyric, hm C7 : TAC0 16 ; #AT 1 ; Dg Selon arme ; CA 10 ; pv 24 ; VD 12 ; TA M (1,75 m) ; AL NM ; ML 13 ; PX 1400.
F 15, D 13, C 15, I 14, S 16, Ch 13.
Personnalité : Malin, trompeur, fourbe.
Sorts (6/5/2/1) : Aucun en mémoire en ce moment.

9 : La fosse ardente

Cette caverne contient un *portail* ouvert, créé par Stallac il y a plusieurs siècles, menant au Plan Élémentaire du Feu. Ce *portail* est à sens unique. Quelque chose ou quelqu'un tombant dans la fosse ne peut plus revenir, sauf sur l'ordre de Stallac. Cette fosse est utilisée pour y déposer la terre et les pierres des excavations, ainsi que les corps qui ne peuvent plus être animés. Mis à part la fosse, cette salle est vide. À moins qu'ils ne disposent d'un moyen pour vivre sur le Plan Élémentaire du Feu au milieu d'une chaleur incroyable, les PJ qui pénètrent dans ce *portail* meurent, incinérés. Les objets qui y entrent partiellement sont également incinérés, à moins qu'ils soient magiques. Dans ce cas, il faut qu'ils réussissent à sa protéger contre le Feu Magique pour y survivre, et ce à chaque round d'exposition à la flamme du *portail*.

10 : L'éboulement ; côté de Stallac

Cette partie du tunnel était une autre zone de conflit majeur entre les deux sinistres forces, mais elle s'est récemment écroulée. Comme les deux factions sont occupées à se combattre, le couloir doit encore être déblayé par l'un des camps. Toute excavation effectuée ici par les PJ attire l'attention : lancez les dés sur le tableau des Monstres Errants du Royaume de Stallac, page 28, pour voir ce qui se passe. Si le tunnel est dégagé sans bruit, les PJ découvrent plusieurs zombis tordus et brisés, dont l'un porte un *anneau de protection* +2.

11 : L'éboulement ; côté de Chrinson

Les mêmes règles qu'en zone 10 s'appliquent à cette partie du tunnel, mais il y a ici trois zombis juju qui gardent l'éboulement et surveillent l'activité en salle 5 et 12.

Zombis juju (3) : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 3d4 ; CA 6 ; DV 3+12 ; pv 25, 27, 28 ; VD 9 ; AS Attaquent comme des monstres de 6DV, grimper (92 %) ; DS Uniquement touchés par des armes +1 et supérieures, repoussés comme des spectres, ne subissent que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes, perforantes, et au feu, immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison, les sorts qui affectent l'esprit, les psioniques, les illusions, l'électricité et les projectiles magiques ; TA M ; INT Faible ; AL N (M) ; ML 20 ; PX 975.

Les zombis disposent, chacun, d'un arc long et d'un carquois de douze flèches. Ils reconnaissent instinctivement le vêtement des suivants de Chrinson et attaquent quiconque n'est pas membre de cette faction (ou n'est pas vêtu comme tel).

12 : Lieu de rassemblement

Cette salle, formée naturellement, est un lieu de rassemblement pour les forces de Chrinson qui marchent pour se battre en salle 5. C'est aussi le lieu où les suivants de Cyric battent en retraite lorsqu'ils ont besoin de se regrouper (ce qui est souvent le cas). Les zombis juju de la salle 11 surveillent l'activité de cette salle, et il y a 30 % de risques que les PJ rencontrent deux zombis juju de plus, armés de la même façon, qui se cachent dans les rochers situés au nord (voir également la salle 24).

13 : Les rats

Les rochers de cette caverne sont criblés de trous qui servent de demeure à une bande de rats zhentils. Ces rats ont proliféré ici, car ils ne manquent jamais de corps pour se repaître. Ils sont assez gros et très agressifs vis-à-vis des êtres vivants. Quiconque examine les trous dans les murs déclenche une attaque de rats dans la pièce.

Rats d'égouts zhentils (3d8) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 ; CA 6 ; DV 2 ; pv 16 (chef) et 9 chacun pour le reste ; VD 12, n 18 ; AS Absorption de sang ; DS Éclipse ; FS Détestent la lumière vive, pénalité de -2 aux jets d'attaque en plein jour ou sous une *lumière éternelle* ; TA P (60 cm de long) ; INT Faible ; AL NM ; ML 12 ; PX 270 (chef), 177 chacun (reste de la bande).

Absorption de sang : Sur un 20 naturel au jet d'attaque, le rat s'accroche à sa victime et lui inflige 1d4+1 points de dégâts automatiques à chaque round, jusqu'à ce qu'on le retire en réussissant un jet d'Enfoncer. Il faut un round, durant lequel la victime ne peut rien faire d'autre, excepté se déplacer à la moitié de sa VD. *Éclipse :* La première attaque contre un rat d'égout zhentil est toujours ratée.

Les rats d'égout attaquent jusqu'à ce que leur chef soit tué. Après quoi, il leur faut réussir un test global de moral à chaque round. Dès qu'ils le ratent, ils fuient dans leurs trous.

14 : Les eaux usées

Cette caverne contient une substance aqueuse et visqueuse qui recouvre la moitié de sa surface. Il s'agit de boue infestée de bactéries, qui a suinté ici depuis les égouts du dessus. La roche de cette salle sert de passoire pour la boue, tandis que les eaux usées s'infiltrent dans les souterrains et sont collectées dans les zones 15 et 16. Leur odeur est perceptible bien au-delà de cette salle, et il faut que ceux qui souhaitent y entrer réussissent un test de






Constitution ou se rendent compte qu'ils sont incapables de supporter la puanteur de si près.

La boue est également empoisonnée. Le PJ qui marche dedans, voire qui s'en approche assez pour la sonder avec une épée, risque de glisser, ce qui exige qu'il réussisse un test de Dextérité à chaque round pour reprendre son équilibre. Vous pouvez effectuer tous les tests vous-même afin que les joueurs ne se rendent pas compte du danger, mais vous devez leur dire que le sol est glissant. Un test raté indique que le PJ glisse et tombe dans le liquide, ingérant de ce fait et par inadvertance un peu de boue. Il lui faut alors réussir un jet de sauvegarde contre le Poison sous peine d'être pris de nausées pendant les 1d4 jours suivants et de subir une pénalité de -1 à tous ses jets d'attaque et de dégâts durant cette période. Un sort de *neutralisation du poison* annule immédiatement cet effet.

15 : Les créatures de boue

L'eau de cette caverne est plus profonde que la boue de la salle 14, du fait de plusieurs siècles d'érosion. Avec la concentration soutenue de magie que l'on trouve dans le complexe voisin et la cité de la surface, un grand groupe de créatures de boue s'est formé dans cette zone. Ces créatures gardent les bassins des salles 15 et 16. Chrinson et Stallac connaissent tous deux leur existence et les clercs de Cyric ont tenté, sans succès, de les contrôler.

Quiconque pénètre dans cette salle attire l'attention des créatures de boue, qui sortent de l'eau et attaquent. L'eau atteint ici 4,50 m de fond, avec une chute abrupte après seulement quelques mètres (que l'on ne peut voir depuis l'extérieur du bassin). Le canal conduisant en salle 16 est aussi profond. Il y a, au maximum, 20 créatures de boue présentes, entre cette salle et la salle adjacente, bien qu'au moins une garde toujours la "magie spéciale" (voir salle 16).

Notez que la probabilité de glisser, comme en salle 14, existe également ici. Quiconque tombe dans la boue est aussitôt, et automatiquement, touché par plusieurs créatures de boue, et immobilisé en un round. Comme les deux camps laissent cette zone tranquille, c'est un bon endroit où les PJ peuvent se reposer ou se regrouper (après avoir vaincu les créatures de boue, bien sûr).

Créatures de boue (20) : TAC0 19 ; #AT 1 (jet de boue) ; Dg Une touche diminue la VD de 1 point : les victimes totalement immobilisées subissent 1d8 points de dégâts par round, et étouffent au bout de cinq rounds si on ne les sauve pas ; CA 10 ; DV 4 (voir ci-dessous) ; pv 23 chacune ; VD 3 ; AS Les créatures des boues qui se trouvent à 3 mètres maximum d'une victime se jettent dessus, diminuant sa VD de 4 point par touche, toutes les cibles sont considérées avoir une CA 10 (les bonus de DEX s'appliquent) ; DS Immunisées contre le poison et les sorts qui affectent l'esprit ; FS *Dissipation de la magie* et *excavation* agissent comme des *boules de feu, transmutation de la boue en pierre* tue toutes les créatures de boue qui sont dans la zone d'effet (aucun jet de sauvegarde) ; TA P ; INT Aucune ; AL N ; ML 20 ; PX 175 chaque.



Une créature de boue se défoule sur un intrus.

La présence d'un *anneau de commande des élémentaux* dans la zone 16 donne aux créatures de boue 1 dé de vie de plus que d'ordinaire.

16 : Une demeure de boue

Cette grotte en contrebas est remplie d'eau, avec seulement 15 centimètres d'air en haut. Toutes les créatures de boue sont originaires de cette caverne. Elles sont le produit des influences magiques voisines et d'un *anneau de commande des élémentaux de terre* qui gît au fond de l'eau. Bien que non intelligentes, ces créatures comprennent instinctivement que la présence de l'*anneau* aide à leur donner vie et force. C'est pourquoi, il y en a toujours au moins une dans la grotte pour le protéger.

En plus de l'anneau magique, le trésor suivant s'est accumulé accidentellement au fil des ans : 274 pièces d'or, 515 pièces d'argent, 756 pièces de cuivre et une *baguette d'effroi* avec 17 charges.

17 : Le limon

Le plafond de cette pièce est couvert de limon vert, qui tombe sur le premier à traverser ce couloir.

Limon vert : TAC0 19 ; #AT 0 (tombe automatiquement sur sa victime) ; Dg Néant ; CA 9 ; DV 2 ; pv 13 ; VD 0 ; AS La victime est dissoute au bout de 1d4 rounds (pas de résurrection possible), dissout une armure en trois rounds ; DS N'est pas affecté par les armes, ni les sorts ; FS






Guérison des maladies le tue ; TA P ; INT Aucune ; AL N ; ML 10 ; PX 120.

Contre le mur du fond, quelques restes bizarres de la dernière victime du limon vert forment un tas ; il s'agissait d'un clerc de Cyric qui a été séparé de ses alliés durant la dernière bataille. Le limon a presque tout dissout du clerc et de son équipement, et seul son symbole sacré demeure serré dans sa main squelettique.

18 : La salle naturelle

Au moment où les aventuriers entrent dans cette salle, lisez l'encadré suivant.

> Des stalagmites et des stalactites couvrent le sol et le plafond de cette immense caverne, empêchant de voir à plus de quelques mètres devant soi. Quelque part, de l'eau tombe goutte à goutte. C'est le seul son audible.

Des zombis et des zombis juju sont tapis parmi les concrétions calcaires, attendant que les forces de Stallac passent par là. Ces morts-vivants infligent une pénalité de -3 aux jets de surprise.

Zombis ordinaires (5) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d8 ; CA 8 ; DV 2 ; pv 11, 12, 12, 14, 15 ; VD 6 ; DS Immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid et contre le poison ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, attaquent en dernier tous les rounds ; TA M ; INT Aucune ; AL N ; ML 20 ; PX 65.

Zombis juju (2) : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 3d4 ; CA 6 ; DV 3+12 ; pv 25, 27 ; VD 9 ; AS Attaquent comme des monstres de 6DV, grimper (92 %) ; DS Uniquement touchés par des armes +1 et supérieures, repoussés comme des spectres, ne subissent que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes, perforantes, et au feu, immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison, les sorts qui affectent l'esprit, les psioniques, les illusions, l'électricité et les projectiles magiques ; TA M ; INT Faible ; AL N (M) ; ML 20 ; PX 975.

Un examen plus attentif des lieux révèle de gros dépôts d'argent et de cuivre sur le sol et les murs du sud. Un nain, avec un équipement de mineur adéquat, peut en extraire 2d100+50 po de minerai par jour, pourvu qu'il travaille sans être interrompu. Chaque nain supplémentaire ajoute 1d100 po au rendement. Trop occupés à s'accrocher, Stallac et Chrinson n'ont pas remarqué les riches dépôts de minéraux de cette caverne.

19 : Une âme égarée

C'est ici que se cache la forme morte-vivante de Cerchan de Lathandre, un clerc du Seigneur de l'Aube, qui fut capturé par des clercs de Cyric dans Château-Zhentil, peu de temps après le début du conflit opposant Chrinson à Stallac. Transformé en nécrophage par Chrinson, il fut lâché dans les cavernes. Mais Cerchan n'obéit ni à Chrinson ni à Stallac. La baineliche lui a même offert un poste dans son église, mais il a refusé. Si les PJ s'approchent de lui, Cerchan les implore de rester à l'écart, car il a du mal à contrôler la haine qu'il éprouve pour tout ce qui vit. Parlez avec une fureur à peine maîtrisée, afin d'exprimer le combat, de plus en plus désespéré, que le nécrophage se livre à luimême, à chaque minute qui passe. Après 1d4 rounds de contact et chaque round suivant, vous devez réussir un jet de sauvegarde contre la Mort Magique, ou sa nature insatiable de mort-vivant prend le dessus et le force à se lancer à l'assaut des PJ. De plus, chaque jet de sauvegarde réussi ajoute une pénalité de -1 pour le prochain, jusqu'à un maximum de -4.

Si les PJ prennent le temps de s'entretenir avec Cerchan, il leur parle du conflit qui oppose Stallac de Baine et Chrinson du Soleil Ardent, affirmant qu'ils sont, tous deux, complètement et absolument mauvais, mais que Stallac est certainement le moindre des deux maux. Il signale également que, durant son entretien avec la baineliche, il a appris qu'elle n'avait aucunement l'intention de quitter son royaume avant que Baine ne retrouve la place qui lui revient parmi les dieux.

Cerchan (nécrophage) : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; CA 5 ; DV 4+3 ; pv 26 ; VD 12 ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touché par des armes en argent, +1 ou supérieures, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craint la lumière vive ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 14 ; PX 1 400.

20 : Du lichen

Cette salle est recouverte d'un lichen souterrain qui émet une lueur bleu pâle. Les suivants de Chrinson le cultivent et l'utilisent comme source de lumière naturelle, préférant, et de loin, son éclairage à la vive lueur d'un sort de *lumière* ou de *lumière éternelle*. Un zombi juju solitaire garde cette salle pour Chrinson.

Zombi juju : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 3d4 ; CA 6 ; DV 3+12 ; pv 25 ; VD 9 ; AS Attaque comme un monstre de 6DV, grimper (92 %) ; DS Uniquement touché par des armes +1 et supérieures, repoussé comme un spectre, ne subit que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes, perforantes, et au feu, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison, les sorts qui affectent l'esprit, les psioniques, les illusions, l'électricité et les projectiles magiques ; TA M ; INT Faible ; AL N (M) ; ML 20 ; PX 975.

21 : L'entrée ou la sortie

Si les PJ ont commencé l'aventure en s'évadant des donjons de Château-Zhentil, ils pénètrent dans le complexe ici. Le passage





y est très étroit (1,50 m de large sur 2,10 m de haut). Et la moisissure et les algues qui le recouvrent le rendent glissant. En conséquence, les déplacements y sont difficiles et les combats dangereux. Ainsi, tout mouvement brusque, y compris l'engagement dans un combat, exige de réussir un test de Dextérité pour éviter de tomber.

Cette cheminée mène aux écoulements supérieurs des égouts, qui se ramifient vers les donjons du Centre de Détention, ainsi que vers les canalisations des égouts se déversant dans le Tesh. Pour les PJ, il s'agit d'une entrée dans le complexe mais aussi d'une sortie.

22 : Le garde du passage

Ceux qui entrent ou essaient de quitter le complexe via la salle 21 attirent l'attention du garde monstrueux qui s'y tapit. C'est un manteleur avec qui Stallac a conclu un pacte pour qu'il garde cette zone. Le manteleur est régulièrement nourri de son comptant d'esclaves (et parfois de clercs de Cyric qui déplaisent au pyrosquelette), de façon à ne pas être lésé par le marché.

Le manteleur n'attaque le porteur du timbre sacré du Prince des Mensonges (un crâne au cœur d'un soleil noir). Et les morts-vivants ne l'intéressent pas, car il se nourrit d'êtres vivants.

Manteleur : TAC0 15 ; #AT 2 + spécial ; Dg 1d6/1d6/spécial ; CA 3 (queue : CA 1) ; DV 6 ; pv 34 (queue : 16) ; VD 1, v 15 (D) ; AS La première touche enveloppe la victime et inflige à celle-ci 1d4 points de dégâts + sa CA non-modifiée, plainte, manipulation d'ombres ; DS La moitié des dégâts encaissés est reportée sur la victime enveloppée, les sorts à zone d'effet infligent leurs dégâts au manteleur et à sa victime ; FS *Lumière* annule la manipulation d'ombres (voir ci-dessous) ; TA G ; INT Élevée ; AL CN ; ML 14 ; PX 1400.

Plainte : le manteleur peut émettre une plainte au lieu de mordre, provoquant n'importe lequel des quatre effets suivants : ceux qui se trouvent dans un rayon de 24 mètres subissent une pénalité de -2 à leurs jets d'attaque et de dégâts, et écouter ces hurlements pendant cinq rounds consécutifs les met dans une transe qui dure jusqu'à la fin de la plainte ; ceux qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres sont affectés par la *terreur* et fuient pendant 2 rounds, à moins de réussir à se protéger contre les Sorts ; il faut que ceux qui se trouvent dans un cône de 9 mètres de long et de 6 mètres de large à l'extrémité réussissent à se protéger contre le Poison ou souffrent d'une nausée les rendant invalides pendant 1d4+1 rounds ; il se peut aussi qu'ils soient affectés par un sort d'*immobilisation des personnes* pendant cinq rounds. *Neutralisation du poison* annule tous les effets de la plainte.

Manipulation des ombres : Le manteleur peut aussi manipuler les ombres, obscurcissant la vue et diminuant sa CA jusqu'à 1, ou créant un effet d'*image miroir*, avec 1d4+2 images.

23 : Le prisonnier évadé

Un corps mutilé gît sur le sol de cette grotte, victime infortunée du manteleur de la salle 22. C'est celui d'un humain du nom de Doro qui est mort, il y a deux heures. Bien que l'homme soit atrocement défiguré suite à l'attaque, ses vêtements indiquent qu'il s'agissait d'un prisonnier du Centre de Détention s'étant évadé par le tunnel de la salle 21.

Lui lancer un sort, tel que *communication avec les morts*, ne lui fait que déclarer qu'il a été attaqué par une sorte de créature qui ressemblait à un mur noir. Doro n'est rien de plus qu'une victime de la corruption de Château-Zhentil. Il a été jeté dans les donjons du Centre de Détention simplement parce qu'il ne pouvait pas suffisamment payer un garde du Zhentilar pour qu'il le laisse en paix. Il ne connaît pas assez le complexe souterrain pour être d'une quelconque utilité aux PJ.

24 : Lieu de rassemblement

C'est là, qu'avant de lancer une attaque contre les forces de Stallac, les clercs de Cyric se rassemblent pour compter leurs morts-vivants, leurs corps animés, et pour préparer des sorts pour la bataille à venir (voir aussi la salle 12). Si une bataille a eu lieu en salle 5 le tour précédent, les PJ n'y trouveront peut-être rien d'important. Des douzaines d'empreintes de pas sur le sol poussiéreux de la caverne proviennent en grande partie des zombis traînant les pieds ou boitant suite à de trop nombreuses réanimations.

S'il n'y avait pas de bataille en salle 5 quand les PJ y sont passés, voici les forces qui sont là, du côté de Chrinson :

Zombis ordinaires (2d8) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d8 ; CA 8 ; DV 2 ; VD 6 ; DS Immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid et contre le poison ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, attaquent en dernier tous les rounds ; TA M ; INT Aucune ; AL N ; ML 20 ; PX 65.

Zombis juju (1d3) : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 3d4 ; CA 6 ; DV 3+12 ; VD 9 ; AS Attaquent comme des monstres de 6DV, grimper (92 %) ; DS Uniquement touchés par des armes +1 et supérieures, repoussés comme des spectres, ne subissent que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes, perforantes, et au feu, immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison, les sorts qui affectent l'esprit, les psioniques, les illusions, l'électricité et les projectiles magiques ; TA M ; INT Faible ; AL N (M) ; ML 20 ; PX 975.

Clercs de Cyric, hm C4 (3) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (masse de fantassin) ; CA 6 (besantine et bouclier) ; pv 17 chacun ; VD 12 ; AS Sorts ; TA M ; INT Moyenne ; AL NM ; ML 13 ; PX 270.

Personnalité : Cruels, méchants, malveillants, méfiants.

Sorts (3/2) : 1er : *Détection du mal, invisibilité aux morts-vivants, lumière* ; 2ème : *Obscurcissement, silence sur 5 mètres.*






25 : Barrières acérées

Pour s'efforcer de limiter l'affrontement des deux camps à une même zone, Stallac a érigé une *barrière acérée* permanente à ces deux endroits. Ces barrières ont été lancées au 19ème niveau de capacité, et aucun PJ ni Chrinson n'a le pouvoir de les dissiper (à moins qu'ils ne possèdent un *sceptre d'annulation* ou une autre magie de ce type aussi puissante). Quiconque entre dans la barrière subit 8d8 points de dégâts et doit réussir un test de Force pour se pousser de l'autre côté. Ceux qui ratent le test subissent tout de même les dégâts dus à la barrière, mais ne peuvent pas la traverser comme prévu.

26 : Un carnage mort-vivant

Ici gisent les restes de plusieurs morts-vivants qui ont tenté de traverser la *barrière acérée* et qui ont échoué : une demi-douzaine de zombis et les corps de deux clercs de Cyric à qui Chrinson a ordonné de traverser la barrière. L'un des clercs porte toujours une *potion de vol* qui était censée lui faire traverser le gouffre de la salle 27. La potion a, on ne sait comment, survécu à la *barrière acérée*, et on peut la trouver fourrée dans ses vêtements lacérés.

27 : Le gouffre

Lorsque les PJ atteignent ce point d'un des deux côtés, lisez l'encadré suivant.

> Vous voilà au bord d'un précipice, beaucoup trop large pour le franchir en sautant. À travers l'obscurité, vous distinguez un autre passage de l'autre côté du gouffre, légèrement sur la gauche par rapport à votre position actuelle. En regardant vers le bas, dans les ténèbres des profondeurs escarpées, vous pouvez voir la lueur lointaine de la roche en fusion. Une odeur acide et âcre monte vous piquer le nez.

Le gouffre mesure presque 400 mètres de profondeur, avec un bassin de roche en fusion au fond. Il n'y a rien de précieux ici. Quiconque essaie de descendre le long de la falaise subit une pénalité de -20 % à ses tentatives d'escalade, en raison des pierres branlantes et de la difficulté à garder l'équilibre. Tout voleur qui examine les parois de la crevasse peut effectuer un test d'Intelligence pour déterminer la difficulté de l'escalade, mais il faut qu'il annonce son intention de le faire. Ceux qui ratent leurs jets de grimper peuvent tenter d'effectuer un test de Dextérité pour savoir s'ils arrivent à agripper quelque chose afin d'arrêter leur chute. Les PJ chanceux qui trouvent une prise, mais ratent leur prochain jet de grimper, ne peuvent plus remonter, et il faut que leurs camarades viennent à leur secours. Quiconque plonge dans la lave subit 20d6 points de dégâts de chute, puis 5d10 points de dégâts de brûlure par round jusqu'à ce qu'on le sauve (en supposant qu'il ait survécu).

La largeur du gouffre varie de 3 à 9 mètres, et la diagonale entre les deux tunnels est de 12 mètres. Une petite saillie sous le bord du tunnel est offre une excellente cachette pour un maximum de trois personnes de taille humaine ou plus petites. La descente jusqu'à la saillie mesure 3 mètres et nécessite la réussite d'un jet de grimper par personnage.

28 : Le chemin de la surface

Le plafond de cette caverne est percé d'un tunnel, au bout duquel une échelle permet d'accéder au temple de Cyric (le Cercle des Ténèbres ou l'Autel Noir, selon la période où se déroule le scénario) situé au-dessus, dans Château-Zhentil. Selon la chronologie de l'aventure, il s'agit, soit d'une échappatoire pour les PJ, soit d'un piège mortel. Si l'aventure se situe avant la destruction de Château-Zhentil (durant la Débainification, comme c'est mentionné ci-dessus), les PJ émergent du tunnel pour être accueillis par deux douzaines de clercs de Cyric. Si l'aventure se déroule après la destruction de Château-Zhentil, les PJ font surface dans les ruines de l'Autel Noir (de Cyric, à cette époque), que les adorateurs de Chrinson (et souvent le pyrosquelette lui-même) ont utilisées pour rassembler des victimes zombies et y amasser des réserves et d'autres objets nécessaires à la suite de la guerre contre Stallac. Dans ce dernier cas, il n'y aucun garde dans les ruines, mais les PJ sont à la merci des monstres qui y errent. Reportez-vous à la fiche concernant les Rencontres aléatoires dans les Ruines de Château-Zhentil (dans cette boîte), pour y choisir les rencontres éventuelles appropriées à cette zone.

Clercs de Cyric, hm C4 (24) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (masse de fantassin) ; CA 6 (besantine et bouclier) ; pv 17 chacun ; VD 12 ; AS Sorts ; TA M ; INT Moyenne ; AL NM ; ML 13 ; PX 270.

Personnalité : Cruels, méchants, malveillants, méfiants.

Sorts (3/2) : 1er : *Détection du mal, invisibilité aux morts-vivants, lumière* ; 2ème : *Obscurcissement, silence sur 5 mètres.*

29 : L'entrepôt des morts-vivants

C'est ici que les clercs de Cyric entreposent leurs morts-vivants en attendant les prochains combats contre Stallac. Dès que les PJ pénètrent dans la pièce, lisez l'encadré suivant.

> Des douzaines de corps sont alignés le long des murs de cette caverne, tous gisant immobiles tandis que vos lumières se reflètent sur eux. La puanteur de la mort et de la décomposition qu'exhale la caverne est épouvantable, et vous vous couvrez instinctivement le nez et la bouche avec votre main, pour éviter d'inhaler trop de cette odeur infecte. Des mouches, des rats et d'autres charognards grouillent et festoient.
>
> Un nuage de ténèbres de forme humanoïde apparaît devant vous. "Seuls les fidèles de Cyric peuvent entrer. Incrédules, prenez garde !", hurle la créature en avançant vers vous.

C'est une âme-en-peine sous le contrôle de Kranzzel, le prêtre de plus haut rang de ces lieux, Chrinson excepté. La créature a reçu l'ordre de lancer un avertissement à tous ceux qui pénètrent







ici sans présenter un symbole sacré de Cyric. Si l'on ne lui en montre pas un, un round après son apparition, elle attaque.

Âme-en-peine : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d6 ; CA 4 ; DV 5+3 ; pv 36 ; VD 12, v 24 (B) ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touchée par des armes en argent, +1 ou supérieures (l'argent inflige le double de dégâts), immunisée contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craint la lumière vive, *rappel à la vie* la détruit (jet de sauvegarde contre les Sorts pour éviter cet effet) ; TA M ; INT Haute ; AL LM ; ML 15 ; PX 2 000.

Plusieurs zombis entreposés ici ont été animés, mais la plupart sont, soit en mauvais état, soit des morts frais déposés là (pour être transformés, plus tard, en morts-vivants). Aucun n'attaque sans l'ordre d'un véritable prêtre de Cyric (pas seulement quelqu'un qui présente un symbole sacré de Cyric). Les clercs n'ont pas encore remarqué qu'un des zombis porte au doigt un *anneau de vol*, car il est caché par la chair en putréfaction et les vêtements. Il faut un sort de *détection de la magie* pour le trouver parmi les autres cadavres.

30 : Les clercs de Cyric

Cette caverne a été transformée en quartiers personnels pour les prêtres de Chrinson qui servent sa cause contre Stallac de Baine. Un mur de bois et une porte de fortune ont été dressés pour donner aux clercs un peu de confort au cœur de ces cavernes froides. Il y a dix petites chambres à deux lits.

Les clercs de Cyric qui vivent ici sont parmi les plus fanatiques de la congrégation du Prince des Mensonges. Ils ne désirent rien de plus que la destruction de tous les adorateurs de Baine. La plupart sont de jeunes recrues aveuglées par leur propre dévotion, mais certains s'inquiètent de la folie de ce conflit. Au bout du compte, tous exécuteront les ordres de Chrinson du Soleil Ardent par crainte d'une damnation éternelle des mains de Cyric, mais aussi par crainte de la puissance enflammée du pyrosquelette.

Clercs de Cyric, hm C4 (15) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (masse de fantassin) ; CA 6 (besantine et bouclier) ; pv 17 chacun ; VD 12 ; AS Sorts ; TA M ; INT Moyenne ; AL NM ; ML 13 ; PX 270.

Personnalité : Cruels, méchants, malveillants, méfiants.

Sorts (3/2) : 1er : *Détection du mal*, *invisibilité aux morts-vivants*, *lumière* ; 2ème : *Obscurcissement*, *silence sur 5 mètres*.

Lieutenants de Kranzzel, hm C6 (4) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (masse de fantassin) ; CA 4 (cotte de mailles et bouclier) ; pv 26, 27, 29, 30 ; VD 9 (encombrement modéré) ; AS Sorts ; TA M ; INT Moyenne ; AL NM ; ML 14 ; PX 975.

Personnalité : Cruels, méchants, malveillants, méfiants.

Sorts (3/3/2) : 1er : *Blessures légères*, *lumière*, *protection contre le mal* ; 2ème : *Charme-personne*, *immobilisation des personnes*, *obscurcissement* ; 3ème : *Animation des morts*, *dissipation de la magie*.



Kranzzel

Kranzzel, hm C12 : TAC0 13, 10 (*bâton de contrecoup*) ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (masse de fantassin), 1d6+3 (*bâton de contrecoup* : 1 charge*) ; CA 1 (*cotte de mailles +2*, bouclier, DEX) ; pv 43 ; VD 12 ; AS Sorts ; TA M (1,78 m) ; AL NM ; ML 15 ; PX 5 000 ; OM *Bâton de contrecoup* avec 16 charges.

* Si on dépense deux charges du *bâton*, il inflige 1d6+6 points de dégâts, et 1d6+9 pour trois charges

F 17, D 15, C 15, I 15, S 18, Ch 10.

Personnalité : Égocentrique, brutal, dur, prudent.

Sorts (8/7/6/4/2/2) : 1er : *Bénédiction*, *blessures légères*, *injonction (x2)*, *invisibilité aux morts-vivants*, *lumière*, *protection contre le bien*, *protection contre le mal* ; 2ème : *Aide*, *charme-personne*, *immobilisation des personnes*, *résistance au feu (x2)*, *silence sur 5 mètres*, *wiverne de garde* ; 3ème : *Animation des morts (x4)*, *protection contre le Plan Négatif (x2)* ; 4ème : *Blessures graves (x2)*, *langues*, *poison* ; 5ème : *Colonne de feu*, *rappel à la vie* ; 6ème : *Barrière acérée*, *mot de rappel*.

Une fouille de cette caverne rapporte peu de trésor, car de nombreux clercs savent très bien cacher leurs possessions de valeur. Toutefois, en inspectant activement, on a 80 % de chances de trouver un dixième environ du trésor total d'un coup, caché dans des niches sous les lits de camp et dans des crevasses du mur : 240 pièces d'or, 176 pièces d'argent, deux gemmes abîmées valant 20 po chacune et une *potion de contrôle des morts-vivants*. Ajustez le montant exact de la découverte à chaque jet de dé réussi.

Tous les clercs ne sont pas ici en même temps, car plusieurs d'entre eux patrouillent. Il y a toujours 2d4 clercs de niveau faible et un à deux lieutenants, présents à n'importe quel instant. Kranzzel n'est là que 15 % du temps ; sinon, il erre en zone 32.

31 : Le refuge des nécrophages

Chrinson ne contrôle que quelques nécrophages, bien qu'il les crée aussi vite que possible en jetant des captifs vivants dans cette caverne et en laissant les nécrophages absorber leur énergie vitale. Les nécrophages "tués" au combat sont réanimés en zombis si leurs corps sont encore intacts.

Un minimum de trois nécrophages sont toujours présents à n'importe quel moment, en plus des autres nécrophages du






complexe. Ils ne quittent cette grotte que sur ordre des clercs de Cyric ou s'ils sont attaqués.

Nécrophages (3) : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; CA 5 ; DV 4+3 ; pv 26, 27, 27 ; VD 12 ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touché par des armes en argent, +1 ou supérieures, immunisé contre les sorts de *sommeil, charme, immobilisation, mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craint la lumière vive ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 14 ; PX 1 400.

32 : La chambre de Chrinson

Si les PJ arrivent jusqu'à cette salle et affrontent Chrinson en personne, lisez l'encadré suivant.

Les murs de roche du couloir et de la chambre sur lequel il donne ont été littéralement fondus pour créer une surface plane, parfaitement lisse d'un bout à l'autre. En fait, ils semblent continuer d'irradier la chaleur, remplissant la zone d'une douce lueur cramoisie et la réchauffant légèrement.

Au fond de la chambre, vous voyez un tableau glaçant, une manifestation qui n'est que trop réelle de la puissance qu'il a fallu pour créer cette salle : assis sur un morceau de rocher qui a été moulé pour s'adapter à sa forme, un énorme squelette qui brille d'un feu surnaturel vous observe à son tour. Le monstre vous fait un geste, prouvant aussitôt qu'il est sensible et alerte.

"Bienvenue dans ma demeure, mes braves", annonce la créature d'une voix morte et caverneuse. "Je suis Chrinson du Soleil Ardent. Qu'est-ce qui vous amène dans mon royaume ? Vous n'êtes assurément pas des serviteurs du maléfique Stallac de Baine, mon ennemi mortel, qui cherche en cet instant même à étendre son pouvoir sur tout Féérune. Parlez !"

Chrinson se montre un hôte cordial tant que cela lui sied. Il peut leur offrir un emploi (voir **Intrigues principales et secondaires**, page 26) pour tenter d'affaiblir la base du pouvoir de Stallac, mais il ne tolère aucune insolence de leur part. Tout acte d'agression visible rencontre des représailles rapides des mains du pyrosquelette et de tous les fidèles présents (il y a 85 % de chances que Kranzzel le grand prêtre soit là, à moins qu'il n'ait été rencontré et tué, en salle 30).

La création de Cyric essaie de jouer avec l'ignorance et les sympathies des PJ, espérant qu'ils l'aideront dans son combat contre Stallac. Il montre de l'intérêt pour ce qui a amené les PJ dans le complexe, qu'il s'agisse de la recherche de l'épée *Albruine* ou de quelque chose d'autre, blâmant toujours Stallac pour tous les problèmes qu'ils ont rencontrés.

Il se peut que les PJ soient amenés devant Chrinson peu après leur évasion des donjons du Centre de Détention. Dans ce cas, le



Chrinson du Soleil Ardent souhaite la bienvenue à ses invités avant d'essayer de les tuer.





pyrosquelette leur propose un marché : détruire le phylactère de Stallac en échange de leur liberté. Il s'assure du pacte en jetant un sort de *quête* sur chaque PJ. Bien entendu, il n'a aucune intention de les récompenser sinon avec la douleur et la mort.

Si les PJ détruisent Chrinson, Kranzzel (qui s'échappe via un *mot de rappel*) reprend le flambeau de chef pour combattre Stallac (à moins que, lui aussi, ait été tué). Toutefois, il lui faudra plusieurs jours pour réunir une troupe de clercs et de morts-vivants, et revenir dans les souterrains. Pendant ce temps, Stallac enverra un puissant commando de morts-vivants dans les cavernes naturelles, pour en déloger le reste des forces de Chrinson.

33 : Le juju dressé

Dans un coin de cette pièce se trouve un zombi juju solitaire, sous le c ontrôle de la baineliche Stallac. Il ne fait rien d'autre que se tenir debout et observer les PJ tandis qu'ils traversent ou examinent les lieux. Il n'a aucun geste agressif à leur encontre et ne les attaque pas, à moins de l'être.

Stallac observe les PJ à travers les yeux de sa création, essayant de déterminer les motifs de leur intrusion dans sa demeure. C'est alors qu'il comprend qu'il ne s'agit pas simplement d'explorateurs, mais d'aventuriers qui sont très probablement entrés dans son royaume dans un but précis. Si les PJ s'adressent au zombi juju, Stallac répond aux questions simples concernant sa demeure. Il peut même leur faire une proposition diabolique (voir **Intrigues principales et secondaires**, page 26).

Zombi juju : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 3d4 ; CA 6 ; DV 3+12 ; pv 25 ; VD 9 ; AS Attaque comme un monstre de 6DV, grimper (92 %) ; DS Uniquement touché par des armes +1 et supérieures, repoussé comme un spectre, ne subit que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes, perforantes, et au feu, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison, les sorts qui affectent l'esprit, les psioniques, les illusions, l'électricité et les projectiles magiques ; TA M ; INT Faible ; AL N (M) ; ML 20 ; PX 975.

34 : La garde du couloir

Ce passage est le début de ce que Stallac a baptisé la *Galerie des Horreurs*. Un gardien en filtre l'entrée, ne laissant passer que ceux à qui son maître l'ordonne. À moins que les PJ n'aient détruit le guerrier squelette de la salle 4, il monte la garde ici pour les empêcher d'avancer. S'il a été exterminé, c'est un fantôme qui bloque le passage. Le squelette est l'un des Guerriers de Baine, les autres étant en salle 49.

Guerrier squelette : TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg 1d8+6 (épée longue) ; CA 0 (*armure de plates +2*) ; DV 9+8 ; pv 79 ; VD 6 ; AS Bonus d'attaque de +3, les créatures de moins de 5DV fuient lors de la première rencontre ; DS Uniquement affecté par les armes magiques, n'est pas contrôlé par un bandeau magique ; RM 90 % ; TA M ; INT Exceptionnelle ; AL LM ; ML 20 ; PX 5 000.

Fantôme : TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg Vieillissement de 10d4 années ; CA 0 (éthéré) ou 8 (matériel) ; DV 10 ; pv 55 ; VD 9 ; AS Il faut que les humanoïdes se protègent contre les Sorts pour éviter de fuir pendant 2d6 rounds et de vieillir de 10d4 années (les prêtres supérieurs au 6ème niveau sont immunisés, les personnages supérieurs au 8ème niveau ajoutent +2 à leur jet de sauvegarde), attaque de réceptacle magique ; DS Ne peut être attaqué sous sa forme éthérée que par des créatures éthérées, sous sa forme matérielle l'eau bénite ne lui inflige que 2d4 points de dégâts, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; TA M ; INT Élevée ; AL LM ; ML 20 ; PX 7 000.

Si les PJ ne se sont pas montré agressifs dans la partie du labyrinthe qui appartient à Stallac, le gardien les laisse passer sans les attaquer, mais les suit tout de même. S'ils décident de continuer et d'avancer vers les salles de l'est, il les laisse faire, tant qu'ils n'ont pas infligé de gros dégâts aux forces de Stallac.

35 : La galerie des horreurs

Ce couloir est consacré à tous les Grands Insensibles de Baine connus, y compris Stallac Benadi lui-même. Dix voûtes sont alignées le long du couloir, mais seules huit d'entre elles (A à H) sont gravées ; deux sont réservées à des commémorations futures. Stallac a placé une momie dans les voûtes A à G, pour garder et protéger les restes des anciens Insensibles. La baineliche prévoit de faire de cet endroit la dernière demeure officielle de tous les Grands Insensibles, dès que Baine aura regagné la place de Dieu des Conflits qui lui revient. Voici les voûtes des Insensibles, avec les épitaphes qui les accompagnent.

A. Stallac Benadi
Premier Insensible de Baine, 735-844 CV

Premier et plus grand suivant de Baine, investi du titre d'Insensible par l'avatar du Dieu des Conflits en personne. Septième sur Féerune à recevoir le plus grand don de Baine.

B. Tomar de Baine
Deuxième Insensible de Baine, 801-877 CV

Le plus impitoyable de tous les Insensibles. Son plus grand accomplissement fut l'inoculation d'un fléau mortel dans les Contrées du Mitan Occidentales, exterminant de milliers de personnes. Huitième sur Féerune à recevoir le plus grand don de Baine.

C. Harr Santolic
Troisième Insensible de Baine, 848-966 CV

Suivant les traces de ses prédécesseurs, Harr Santolic a permis le développement de l'Église de Baine dans les Contrées du Mitan Occidentales.






D. Wedic B'dondre
Quatrième Grand Insensible de Baine, 901-1010 CV

Insensible sauvage qui fit éclore le culte du Dieu des Conflits dans les murs de Château-Zhentil. Dernier sur Féérune à recevoir le plus grand don de Baine.

E. Forja B'dondre
Cinquième Grand Insensible de Baine, 988-1076 CV

La seule femme nommée Grand Insensible, sur les traces de son père, et la plus belle de toutes les Bainites ayant foulé la surface de Féérune. Réputée pour le grand nombre de Ménestrels qui périrent de sa main.

F. Discorde
Sixième Grand Insensible de Baine, 1055-1141 CV

Élevé depuis sa naissance par son prédécesseur pour qu'il lui succède en tant qu'Insensible, Discorde réconcilia les factions de l'Église en guerre et répandit la parole de Baine sur Féérune, plus loin que n'importe quel autre mortel ne l'avait fait. Périt sous les coups de perfides Ménestrels.

G. Briste de Baine
Septième Grand Insensible de Baine, 1120-1224 CV

Le plus jeune à posséder le manteau d'Insensible, Briste commença la guerre contre les dieux jaloux de Féérune qui cherchaient à bannir les Bainites partout sur ce monde. Périt sous les coups d'un clerc de Lathandre.

H. Szchulan Darkoon
Huitième Grand Insensible de Baine, 1207- CV

Un round après qu'un PJ tente de défigurer un monument, le mur de la voûte coulisse, libérant une momie. La créature ne suit pas les vandales hors de la pièce. Lorsque les PJ s'en vont, les momies réveillées retournent dans leur voûte, recouvrent les dégâts qu'elles ont subis et replongent dans leur état de torpeur.

Momie : TAC0 13 ; #AT 1 ; Dg 1d12 ; CA 3 ; DV 6+3 ; pv 42 ; VD 6 ; AS Il faut que les adversaires se protègent contre les Sorts pour éviter d'être paralysés par la peur pendant 1d4 rounds (+1 au jet de sauvegarde tous les six adversaires, les humains reçoivent un bonus de +2), toucher contaminant ; DS Uniquement touchée par des armes magiques, immunisée contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et ceux basés sur le froid et contre le poison et la paralysie ; FS *Résurrection* transforme la momie en être humain (guerrier 7ème niveau), une torche inflige 1d3 points de dégâts, l'huile enflammée provoque 1d8 points de dégâts le premier round, et 2d8 lors du second, le feu magique ajoute +1 point de dégât par dé, l'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts ; TA M ; INT Faible ; AL LM ; ML 15 ; PX 3 000.

36 : Malakar

C'est ici que vit Malakar, l'agent de Stallac dans la cité de la surface. La porte de fer qui ferme les lieux est toujours verrouillée. Seul Malakar en possède la clé ; appliquez une pénalité de -25 % aux tentatives de crochetage en raison de la qualité supérieure de l'ouvrage. La chambre est meublée d'un lit confortable, d'une table avec deux chaises et de deux petits tapis délicats. Sous le lit, un coffre fermé à clé (même clé et même type de serrure) contient la fortune que Malakar a accumulée : 755 pièces de platine, 544 pièces d'or, 12 opales valant chacune 250 pièces d'or, quatre *potions de grands soins* et trois parchemins de *restitution* qui lui ont été donnés par Stallac pour qu'il les utilise si des serviteurs de Chrinson venaient à absorber son énergie vitale.

Si les PJ ont été plutôt calmes durant leurs pérégrinations dans le complexe, Malakar se repose ici avant le prochain combat. Il attaque tous ceux qui font irruption dans ses quartiers et combat jusqu'à la mort plutôt que de céder *Albruine*.

Si les PJ ont rencontré Malakar quelque part dans le complexe, ou s'ils ont tout détruit sur leur passage, alors Malakar rassemble des morts-vivants dans les zones 49 et 51 pour monter une attaque vengeresse.

Malakar peut également conduire les PJ amicaux jusqu'à Stallac, s'ils demandent une audience.

37 : Les outils d'excavation

Il y a là des pioches, des pelles et des wagons de mine utilisés par les serviteurs morts-vivants de Stallac Benadi pour construire son royaume souterrain. En tout, 20 pelles et 13 pioches. Cet équipement n'a pas beaucoup servi depuis l'arrivée de Chrinson du Soleil Ardent et il gît désormais ici, recouvert de poussière et de toiles d'araignées. En cas de coup dur, les PJ peuvent les utiliser comme des armes, mais il leur faut réussir un jet de sauvegarde contre les Chocs Violents quand ils infligent des dégâts maximum ; un échec indique que l'outil se brise ou devient inutilisable d'une autre façon. Pelles et pioches occasionnent 1d4+1 points de dégâts par touche. N'oubliez pas d'appliquer les pénalités de non-compétence aux jets d'attaque.

38 : L'excavation magique

La porte de cette pièce est piégée avec un *glyphe de garde* qui remplit de feu le couloir reliant cette chambre à la salle 37. Tous les présents encaissent 19d4 points de dégâts. Ceux qui ne sont pas bloqués d'une quelconque façon dans la salle 37 peuvent tenter un test de Dextérité pour éviter l'explosion en sautant. S'ils réussissent, ceux qui se trouvent directement derrière eux peuvent tenter la même chose avec une pénalité de -2 à leurs jets. Les jets de sauvegarde ordinaires s'appliquent à ceux qui ne peuvent pas échapper à l'explosion. Une fois le piège déclenché, il est plus sûr d'entrer dans la chambre ; enfin, jusqu'à ce que les PJ rencontrent le nécrophage qui s'y tapit...






Nécrophage : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; CA 5 ; DV 4+3 ; pv 26 ; VD 12 ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touché par des armes en argent, +1 ou supérieures, immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craint la lumière vive ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 14 ; PX 1 400.

Certains des objets magiques que Stallac utilise pour tailler la roche de ce complexe sont entreposés ici. Le coffre situé dans un coin de la salle (sans serrure ni piège) contient : une *bêche d'excavation*, une *baguette de terre et pierre* avec quatre charges, et une paire de *gantelets des ogres*, nécessaires pour manier la bêche. Stallac sera très irrité si les PJ lui volent ces objets. Il ordonnera à un contingent de morts-vivants de les poursuivre pour les récupérer. À vous de déterminer une force suffisante, depuis les salles 39-42, pour défier les PJ.

39-42 : Les forces mortes-vivantes

C'est dans ces quatre salles que le gros des serviteurs morts-vivants de Stallac se réunissent lorsqu'ils ne combattent pas les forces de Chrinson. Comme ils ont tous été créés par Stallac, la baineliche est constamment au courant de ce qu'ils voient et de ce qu'ils font. Elle est donc à même de les mobiliser à tout instant.

Dès que les PJ pénètrent dans ces pièces, ils y remarquent des morts-vivants dans un état de pseudo-transe, qui attendent des ordres. Voici leurs caractéristiques :

39 : Les bidasses

Zombis ordinaires (20) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d8 ; CA 8 ; DV 2 ; VD 6 ; DS Immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid et contre le poison ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, attaquent en dernier tous les rounds ; TA M ; INT Aucune ; AL N ; ML 20 ; PX 65.

40 : Les troupes de choc

Zombis juju (12) : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 3d4 ; CA 6 ; DV 3+12 ; VD 9 ; AS Attaquent comme des monstres de 6DV, grimper (92 %) ; DS Uniquement touchés par des armes +1 et supérieures, repoussés comme des spectres, ne subissent que la moitié des dégâts dus aux armes contondantes, perforantes, et au feu, immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison, les sorts qui affectent l'esprit, les psioniques, les illusions, l'électricité et les projectiles magiques ; TA M ; INT Faible ; AL N (M) ; ML 20 ; PX 975.

41 : Les sergents de la Cause

Goules (9) : TAC0 19 ; #AT 3 ; Dg 1d3/1d3/1d6 ; CA 6 ; DV 2 ; VD 9 ; AS Toucher paralysant (1d6+2 rounds) ; DS Immunisées contre les sorts de *sommeil* et *charme* ; FS *Protection contre le mal* les tient en respect ; TA M ; INT Faible ; AL CM ; ML 12 ; PX 175.

Blêmes (4) : TAC0 17 ; #AT 3 ; Dg 1d4/1d4/1d8 ; CA 4 ; DV 4 ; pv 22 ; VD 15 ; AS Puanteur sur 3 mètres nécessitant un jet de sauvegarde contre le Poison ou infligeant une pénalité de -2 aux jets d'attaque, toucher paralysant qui affecte même les elfes (1d6+4 rounds) ; DS Immunisées contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS Les armes en fer pur infligent le double de dégâts ; TA M ; INT Haute ; AL CM ; ML 14 ; PX 650.

42 : Des officiers d'une étoffe immatérielle

Nécrophages (7) : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; CA 5 ; DV 4+3 ; VD 12 ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touchés par des armes en argent, +1 ou supérieures, immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craignent la lumière vive ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 14 ; PX 1 400.

Âmes-en-peine (2) : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d6 ; CA 4 ; DV 5+3 ; VD 12, v 24 (B) ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touchées par des armes en argent, +1 ou supérieures (l'argent inflige le double de dégâts), immunisées contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craignent la lumière vive, *rappel à la vie* les détruit (jet de sauvegarde contre les Sorts pour éviter cet effet) ; TA M ; INT Haute ; AL LM ; ML 15 ; PX 2 000.

43 : Le temple de Baine

Malgré son apparente destruction, ce temple est toujours consacré au véritable Dieu des Conflits. Dès que les PJ pénètrent dans cette zone, lisez l'encadré suivant.

> La lueur sinistre d'une lumière violet foncé, presque noire, baigne ce lieu, éteignant votre propre source de lumière lorsque les deux entrent en contact ; d'étranges ombres dansent le long des murs de cette longue salle.
>
> Ce qui ressemble à un autel se dresse dans le coin le plus au nord. C'est une simple dalle ronde en obsidienne pure sur laquelle sont posés des dagues et des calices dorés. Un homme en habits de cérémonie des grands prêtres de Baine est assis sur l'autel. Il est vieux, ses bras et son visage sont décharnés par la malnutrition. Vous discernez les contours d'une grande main spectrale qui flotte au-dessus de lui, bien que sa forme soit difficile à identifier sous cette étrange lumière. Avant que vous puissiez faire quoi que ce soit, l'homme s'adresse à vous de l'autre bout de la pièce.






> "Approchez-vous maintenant, incrédules, de crainte que la main de Baine ne vous châtie. Qu'êtes-vous venu chercher dans le temple du véritable Dieu des Conflits ? Cherchez-vous son vrai savoir ? Ou souhaitez-vous connaître la date de son retour sur Féérune ? Que seuls ceux qui recherchent la sagesse du vrai Baine s'approchent."

Cet homme est le seul allié vivant de Stallac, hormis Malakar, à vivre dans ce complexe. Il s'appelle Lertis le Voyant et c'est un grand prêtre de Baine que Stallac a amené ici après l'Âge des Troubles. Lertis utilise ses pouvoirs pour trouver un quelconque signe de Baine dans les Royaumes, malgré son apparente destruction. C'est un disciple de l'actuel Grand Insensible et de la baineliche en personne.

En plus d'avoir été jadis un grand prêtre du Dieu des Conflits, Lertis possède, de façon innée, de puissants pouvoirs psioniques qu'il a développés durant toutes ces années. Il les utilise pour fouiller les Royaumes sous une forme astrale, cherchant n'importe quel signe indiquant le retour de son dieu. Ce temple fut créé par Stallac et Lertis, et sa consécration n'offre aucun pouvoir à Cyric le Faux.

Lertis aspire tellement au retour de Baine, qu'il est prêt à se suicider pour cela. Il mange rarement, utilisant son pouvoir de contrôle spirituel du corps pour se nourrir pendant de longues périodes, tandis que son esprit parcourt les Royaumes à la recherche de son seigneur. Lorsqu'il gît en transe psionique, il est protégé par une *main sacrée de Baine*, un objet magique rare et puissant utilisé pour protéger les temples consacrés à Baine.

La *main sacrée* a été spécialement créée par Stallac pour protéger Lertis des intrus qui pourraient déranger son travail. Elle est taillée dans un bloc d'obsidienne solide, mesure plus de 1,80 m de haut et flotte sans bouger au-dessus du grand prêtre jusqu'à ce qu'il soit menacé, de n'importe quelle façon. Elle sait détecter les personnes d'alignement bon, ainsi que les morts-vivants créés par Cyric, et elle se déplace aussitôt pour les détruire, à moins que Stallac ou Lertis ne lui ordonne le contraire. De plus, elle ne laisse pas Lertis sans protection, même après sa mort.

Toutes les armes qui frappent la *main sacrée* infligent les dégâts habituels. Cependant ni le feu ordinaire ni l'électricité ne l'affectent, pas plus que la magie de toutes sortes, grâce à sa création mystique. En fait, les attaques magiques qui font plus de 40 points de dégâts en un round sont absorbées par la *main sacrée* ; puis elles sont libérées lors d'une explosion (infligeant la même quantité de dégâts) si la *main sacrée* est détruite.

Les objets magiques qui entrent en contact avec la *main sacrée* voient aussitôt leur magie absorbée. Ils ne peuvent la récupérer en aucune façon, sauf à utiliser un sort de *souhait*. La *main sacrée* absorbe également les sorts de *dissipation de la magie*, qui lui font l'effet d'un sort de *lenteur* pendant un round. Elle attaque, soit en frappant sa victime (4d6 points de dégâts), soit en la saisissant et en l'écrasant (1d12 points de dégâts le premier round, 5d6 chaque round suivant). Déterminez au hasard l'attaque qu'elle emploie.

Main Sacrée de Baine : TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg 4d6 ou 1d12/5d6 ; CA 1 ; DV 9 ; pv 66 ; VD v 15 (A) ; AS Saisie ; RM 100 % ; TA M ; INT Aucune ; AL N ; ML 20 ; PX 1 000.

Lertis - Grand Prêtre de Baine, hm C15 : TAC0 12 ; #AT 1 ; Dg Voir ci-dessous ; CA 10 ; pv 34 ; VD 12 ; AS Souffle psionique ; TA M ; AL LM ; ML 20 ; PX 6 000.

F 13, D 14, C 16, I 17, S 18, Ch 8.

Personnalité : Suicidaire, obsédé, dévoué.

Sorts : Aucun.

Psioniques : Dévotions : Contrôle spirituel du corps, projection astrale, souffle psionique, voyage onirique.

PFP : 100

Lertis ne désire vraiment rien d'autre qu'être laissé en paix afin de pouvoir rechercher son maître. Mais, si on l'attaque, il se défend avec un souffle psionique. Sans la *main sacrée* pour le protéger, le grand prêtre serait une proie facile. Aussi, l'attaquer et le tuer de sang-froid, bien qu'il soit un suivant de Baine, est en opposition avec les normes des alignements bons.

Lertis est heureux de parler aux PJ de ce qu'il nomme "la deuxième venue de Baine", signalant que ses rêves lui ont dit que le vrai Dieu des Conflits n'était pas mort. S'il est manifeste que les PJ souhaitent sa mort, il ordonne à la *main sacrée* de les attaquer, tandis qu'il utilise son *souffle psionique* tout en restant assis sur l'autel.

Sur l'autel, aux côtés de Lertis, se trouve un service de cérémonie en or et platine, consacré aux rituels sacrés de Baine. Ce service vaut 5 000 pièces d'or, mais la vente de tels objets attirera inévitablement l'attention du clergé de Cyric, qui en conclura, peut-être, que les PJ sont des Bainites.

44 : La chambre de Lertis

Voici la chambre de Lertis, mais le grand prêtre passe maintenant tout son temps en zone 43, à la recherche de son maître absent. Elle est meublée d'une petite table, d'une chaise, d'un lit simple au pied duquel un coffre ne contient qu'un vêtement utilisé lors des services de Baine : le prêtre se dispense de possessions personnelles jusqu'à ce que son maître retrouve la place qui lui revient parmi les dieux.

45-48 : L'excavation

Ces grottes et boyaux étaient en construction lorsque Chrinson apparut pour la première fois dans le complexe. Les travaux ont été ajournés jusqu'à ce que l'on se soit occupé du pyrosquelette de Cyric. À côté des pierres grossièrement taillées et des débris, voici ce qui se trouve dans chaque zone.

45 : Le wagon de minerai

Un wagon vide est couché sur le côté dans le coin nord-ouest. Il est en acier et en fer. Il servait à acheminer les pierres en zone 9.

46 : Passage étroit

Le tunnel qui conduit à cette grotte est extrêmement exigu, mesurant seulement 60 centimètres de large en son point le plus






étroit. À vous de décider si n'importe quel PJ arrive à se glisser dans cette ouverture. Selon toute vraisemblance, cela exige que l'on se débarrasse de son armure et de son équipement.

Ceux qui atteignent la grotte découvrent les débuts d'un site d'extraction d'émeraudes. Les pierres précieuses sont brutes et grossières ; elles ne valent pas plus de 3d6 po pièce. Les PJ peuvent en ramasser 3d8+3 par terre. S'ils décident d'en arracher davantage, le bruit attire une patrouille d'âmes-en-peine au bout de 2d4 rounds. Si les fouilles continuent, lancez les dés pour les monstres errants en doublant la fréquence des jets. L'extraction avec des outils ordinaires (de la salle 37) donne 10d10 pierres par tour, jusqu'à un total de 12 000 pièces d'or d'émeraudes pures avant que la veine ne se tarisse. Leur valeur peut tripler si les pierres sont taillées.

Notez que creuser vers le sud pourrait amener les PJ en salle 10.

Âme-en-peine : TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d6 ; CA 4 ; DV 5+3 ; pv 36 ; VD 12, v 24 (B) ; AS Absorption d'énergie ; DS Uniquement touchée par des armes en argent, +1 ou supérieures (l'argent inflige le double de dégâts), immunisée contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort* et ceux basés sur le froid, contre le poison et la paralysie ; FS L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts, craint la lumière vive, *rappel à la vie* la détruit (jet de sauvegarde contre les Sorts pour éviter cet effet) ; TA M ; INT Haute ; AL LM ; ML 15 ; PX 2 000.

47 : Le clerc mort

Une trace de sang part du côté de Stallac, en salle 25, et continue jusqu'à ce cul-de-sac. Un clerc de Cyric, espérant prouver son allégeance à Chrinson, sauta à travers la *barrière acérée* pour essayer de passer derrière les lignes ennemies. Malheureusement, il fut blessé mortellement par la barrière magique et rampa jusqu'à cette impasse pour y mourir. Presque tout ce qui se trouve sur lui a été déchiqueté, à l'exception de son symbole sacré, car le prêtre fou le brandissait lorsqu'il a sauté à travers la barrière.



Stallac Benadi, premier Grand Insensible de Baine, fait fi des piteuses tentatives visant à rejeter son offre par la force.

48 : Une construction presque finie

Cette pièce était pratiquement achevée quand les serviteurs de Chrinson ont lancé une attaque. Ses murs sont presque lisses et son sol est régulier. Elle n'est pas décorée et se trouve actuellement vide.

49 : Les guerriers de Baine

Ce couloir est la demeure des dix plus grands suivants de Baine non-prêtres qui inspiraient la terreur aux incrédules. (Les PJ ont déjà rencontré le plus grand de ces guerriers : le guerrier squelette de la salle 4 ou 34). En récompense de la vigilance et de la conviction dont ils ont fait preuve de leur vivant, Baine les a gratifiés, à titre posthume, de pouvoirs surnaturels. Ces guerriers attendent, chacun dans son alcôve, les ordres de Baine ou de Stallac Benadi pour déchaîner leur puissance et accomplir des prouesses dans les Royaumes.

Guerriers squelettes (9) : TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg 1d8+6 (épée longue) ; CA 2 (armure de plates) ; DV 9+5 ; pv 70, 65, 64, 58, 52, 46, 46, 40, 36 ; VD 6 ; AS Bonus d'attaque de +3, les créatures de moins de 5DV fuient lors de la première rencontre ; DS Uniquement affectés par les armes magiques, ne sont pas contrôlés par des bandeaux magiques ; RM 90 % ; TA M ; INT Exceptionnelle ; AL LM ; ML 20 ; PX 4 000.

Les guerriers de Baine n'attaquent pas les PJ, sauf si ces derniers les agressent en premier ou si Stallac leur ordonne de les tuer. Ils répondent aussi aux ordres de Malakar, mais uniquement après confirmation de Stallac. Aucun bandeau magique ne les contrôle, car ils furent créés par la puissance divine de Baine avant sa défaite (comme le guerrier squelette de la






salle 34). Pour signaler leur statut de créations divines de Baine, les guerriers sont enveloppés d'un déploiement éclatant de flammes dansantes, similaires à celles du guerrier squelette de la salle 4, qui ne dégagent aucune chaleur et n'infligent aucun dégât dû au feu aux êtres vivants ou aux objets. Ces flammes sont néanmoins impressionnantes.

50 : Stallac la baineliche

Voici la salle d'audience principale de Stallac Benadi, premier Grand Insensible de Baine. Lorsque les PJ s'en approchent, lisez l'encadré suivant.

> Le large couloir que vous avez suivi donne sur une vaste salle, soutenue par d'énormes colonnes d'obsidienne solide. Une faible lumière sans source apparente baigne les lieux.
>
> Au fond de cette immense pièce se trouve un énorme trône d'or, de jais et d'argent, sur lequel est assise une créature squelettique parée de l'ancien vêtement cérémonial des grands prêtres de Baine. Sa main osseuse se lève pour vous saluer.
>
> "Bienvenue à vous, mes braves", croasse la chose d'une voix rauque et inhumaine. "Je me nomme Stallac Benadi, premier Grand Insensible de Baine. Vous avez pris de grands risques en envahissant ma demeure, et je pense qu'une explication s'impose. Ne commettez point d'erreur car vos vies en dépendent. Parlez maintenant, ou souffrez du courroux du vrai Dieu des Conflits !"

Le ton que prend Stallac pour parler aux PJ dépend des événements qui se sont produits durant l'aventure. Si les PJ sont venus devant Stallac de bonne (ou neutre) foi, à la recherche d'*Albruine* ou d'un trésor, la baineliche leur promet de leur offrir l'épée ou de les récompenser d'une autre façon avec de l'or s'ils acceptent de détruire, d'abord, Chrinson du Soleil Ardent. S'ils ont déjà tué la création de Cyric, Stallac leur donne l'épée, à condition qu'ils se soumettent à un sort de *promesse noire* (voir l'appendice **Nouveaux Sorts** du *Livre de Campagne*).

Stallac n'a aucune raison réelle de tuer les PJ à moins qu'ils ne lui en donnent une ; il exige cependant qu'ils se soumettent à une *promesse noire*, car la dernière chose dont il a besoin, c'est qu'une armée de troupes du Zhentilar et de magiciens du Zhentarim envahissent son royaume à la recherche de magie et d'or. Si les PJ refusent, il essaie de les détruire afin de protéger son secret.

Si les PJ sont uniquement venu pour détruire la baineliche, une terrible bataille s'engage. Les morts-vivants de Stallac ne sont qu'à distance d'une simple onde mentale, les Guerriers de Baine étant les plus proches et les plus mortels. Mais comme Stallac n'est pas téméraire, il fuira si la bataille tourne à son désavantage. Il ira en salle 52 pour protéger son phylactère et l'emmènera peut-être en salle 43 si la *main sacrée de Baine* n'a pas été détruite.

Quelle que soit la raison de la présence des PJ devant Stallac, ils auront du mal à vaincre la baineliche. Comme tous les adorateurs de Baine, Stallac est cruel et sans pitié avec ses ennemis, bien qu'il sache récompenser ses fidèles (mais uniquement tant que cela sied à ses besoins). Il n'a aucun scrupule à tuer les PJ et à les transformer en morts-vivants pour s'assurer de leur silence.

51 : Le butin de Stallac

Si les PJ battent Stallac et ses forces, puis cherchent et trouvent la porte secrète près de son trône, ils tombent sur la fortune personnelle de la baineliche, destinée à préparer l'Église à la Deuxième Venue de Baine. Voici le trésor entreposé dans des coffres posés le long du mur nord : 19 043 po, 4445 pe, 997 pp et 155 pierres précieuses différentes valant 1d100x2 chacune. Un coffre contient 20 *potions de soins*, 3 *potions de résistance au feu*, 5 fioles d'*huile d'impact*, 1 *bâton de commandement* avec 9 charges, 1 *livre des viles ténèbres*, 1 *talisman du mal ultime*, 1 *robe scintillante* et 2 *masses des ténèbres* (voir l'appendice **Objets Magiques** du *Livre de Campagne*, page 128).

52 : L'énergie vitale

C'est ici que Stallac garde le phylactère renfermant son énergie vitale de mortel. Détruire le phylactère revient à tuer la baineliche. Seuls des moyens magiques permettent de trouver la porte secrète menant à cette pièce, sauf *détection de la magie*. Que la porte soit ouverte de quelque façon que ce soit, tous ceux qui la passent sont sujets à un sort de *destruction* (l'inverse d'une *résurrection*).

Les PJ n'ont aucun moyen de se *téléporter* à l'intérieur ou à l'extérieur de cette pièce, et les sorts de téléportation ou de transport qui ratent *n'ont aucune chance* de les y faire échouer. Il est impossible d'y pénétrer par des moyens éthérés ou astraux, et la porte ne s'ouvre qu'avec un mot de passe que seule la baineliche connaît. À votre guise, Stallac peut, avec ou non son phylactère, s'enfuir de cette pièce ou y livrer son final.

Conclusion

Cette aventure peut se terminer de nombreuses façons. Beaucoup sont déplaisantes pour les PJ, Stallac ne les laissant pas piller son royaume à leur guise, ni partir pour qu'ils parlent aux autres de lui et de son repaire. Si, au début, il accepte volontiers que les PJ retournent à la surface pour se soigner ou acheter de nouveaux équipements, au fur et à mesure qu'ils découvrent l'étendue de ce qui se passe réellement ici, il rechigne de plus en plus à les laisser faire.

Attribuez, en plus des points d'expérience pour avoir tué des monstres, ceux qui suivent aux PJ concernés :

- Faire sortir Frel Drillysa du complexe : 1 000 PX.
- Reprendre *Albruine* à Malakar et la ramener au Cormyr : 700 PX.
- Découvrir les runes antiques et les montrer à un sage Zhentil : 1 000 PX.
- Libérer Cerchan (salle 19) de son état et ramener ses restes dans une église du Seigneur de l'Aube pour qu'ils y soient enterrés selon les rites lanthandrites : 500 PX.
- Bouter les suivants de Cyric hors du complexe : 1 500 PX.
- Détruire Stallac et tous ses serviteurs : 2 000 PX.









Gain de temps



Vous pouvez en apprendre beaucoup sur un parent en regardant sa progéniture.

- Elminster de Valombre.



ette aventure se déroule autour des ruines de Château-Zhentil, dans l'ancien Quartier des Étrangers du Fort, ainsi que dans les souterrains voisins. Elle est conçue pour six à huit personnages du 7ème au 10ème niveau d'expérience. Le groupe devrait au moins compter un clerc d'une divinité bonne. Un paladin serait aussi d'une grande aide.

L'aventure se passe durant le mois de Ches (mars), un mois rude et froid, mais vous pouvez en choisir un autre. Nous sommes en 1369 CV, l'Année du Gantelet, et cela ne doit pas être changé. Toutefois, s'il vous fallait modifier la date, prenez-en une ultérieure à 1369 ; ce scénario ne peut pas avoir lieu avant.

Historique

Également connu sous le nom de *Fils de Baine* ou de *Filleul de Baine*, Iyachtu Xvim en est à sa dernière tentative pour consolider son pouvoir et s'élever au statut de puissance intermédiaire (il est actuellement une puissance mineure). Pour y parvenir, il a besoin de dévorer l'énergie vitale d'innocentes victimes. Une bande d'adeptes, qui se font appeler le Culte des Nouveaux Yeux (en honneur aux yeux luisants, symbole de Xvim), ont élu résidence dans ce qui reste de Château-Zhentil. C'est à partir de là qu'ils ont lancé une campagne d'enlèvements autour de la côte ouest de la Mer de Lune et jusqu'au cœur des Vaux.

De nombreux seigneurs locaux et membres de la petite noblesse, dont les fils et les filles ont été kidnappés, désespèrent d'obtenir de leurs nouvelles ou des indices permettant de les retrouver. En fait, ce sont des gens de ce type que les PJ rencontrent en premier sur la route de Château-Zhentil et c'est pour eux qu'ils se mettent en quête.

Dans l'intervalle, Xvim a gagné en importance parmi les citoyens de Château-Zhentil en proclamant haut et fort que Cyric était impuissant pour empêcher la destruction de la cité et que Baine, s'il n'avait pas été tué (*s'il* a jamais été tué), n'aurait jamais laissé les choses empirer à ce point. Il affirme qu'il lui incombe de combler le vide laissé par Baine et qu'il a besoin de tous les adorateurs possibles pour monter en puissance, renverser Cyric et rendre à Château-Zhentil sa gloire passée. Ces arguments sont assez persuasifs, à en croire le nombre grandissant de ses adeptes, à la grande consternation des survivants du clergé de Cyric.

Un noble appel

Commencez l'aventure en dirigeant les PJ sur la Route de l'Archet, entre Montéloy et les ruines de Yûlash. Lorsque c'est chose faite, puis lisez l'encadré suivant.

> Nous sommes au début du mois de Ches, et le printemps lutte pour échapper à l'étreinte givrée de l'hiver qui perdure sur les côtes de la Mer de Lune. Tandis que vous marchez vers l'ouest, le long de la Route de l'Archet, Montéloy se trouve derrière vous, Yûlash devant et la grande forêt de Cormanthor monte vers les cieux sur votre gauche.
>
> Vous espérez découvrir rapidement ce qui se passe dans ces contrées, planter armes et sorts dans un ennemi tangible, récupérer une belle récompense et la dépenser dans une auberge confortable en échange d'un plat chaud et d'un lit douillet à la place des rations de route et du sol ferme et froid.
>
> Au détour d'un petit virage, vous entendez des voix mâles supplier, auxquelles des mots durs répondent. Vous localisez la source de ce vacarme : droit devant. Les acteurs de cette scène ne vous voient pas encore, vous pouvez donc les observer à loisir à une distance d'environ 120 pas.







Une demi-douzaine d'hommes d'un âge moyen ou avancé, portant de chaudes parures et montant des chevaux bien équipés, des nobles sans doute, sont en train de supplier une douzaine de guerriers montés, vêtus de cottes de mailles abîmées et portant les couleurs de Château-Zhentil.

Les soldats zhentils ont quelque chose d'étrange. Leur comportement général est celui de guerriers sans chef ni but. La discipline semble s'être relâchée.

L'un des nobles les plus âgés se fait gifler par un revers de gantelet de mailles. Sa joue se met à saigner et il tombe de cheval, pendant que les hommes du Zhentilar, si c'est ce qu'ils sont, rient.

Ces douze bandits de grand chemin sont des hommes du Zhentilar expérimentés qui ont fui la destruction de Château-Zhentil et ont choisi d'être des brigands indépendants. Ils sont tombés par hasard sur un groupe de nobles à la recherche d'enfants kidnappés. Leur chef, l'homme qui a frappé le vieil homme, s'appelle Alamar Dren.

Bandits du Zhentilar, hm G5 (11) : TAC0 16 ; #AT 1 ; Dg 1d8 (épée longue) ou 1d4 (carreau léger) ; CA 4 (cotte de mailles et bouclier) ; pv 30 chacun ; VD 9 (24 à cheval) ; TA M (1,80 m) ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 12 ; PX 270.

Personnalité : Rudes, mercenaires, cupides.

Alamar Dren, hm G7 : TAC0 14 ; #AT 3/2 ; Dg 1d8+3 (*épée longue +2*) ou 1d4 (carreau léger) ; CA 1 (*cotte de mailles +2* et bouclier) ; pv 41 ; VD 12 (24 à cheval) ; TA M (1,80 m) ; AL LM ; ML 12 ; PX 975 ; OM *Potion de soins, cape elfique.*

F 16, D 15, C 16, I 12, S 11, Ch 13.

Personnalité : Tyrannique, ambitieux, grossier.

Les brigands et leur chef montent des chevaux de guerre légers. Tous portent une arbalète légère avec 24 carreaux et leur bourse contient 2 po, 4 pa et 5 pc, sauf Alamar Dren qui est riche de 48 po, 64 pa et d'une petite topaze de 50 po. Il a également une carte de la partie sud de Château-Zhentil (voir **la carte des joueurs de Château-Zhentil**, page 51), un petit bout de bois avec une rune gravée dessus (un passe qui permet d'entrer directement dans les ruines de la cité), et une note griffonnée rapidement des mots "Pouce et Auriculaire". Quiconque réussit un test d'Histoire Locale se rappelle que, dans Château-Zhentil et ses environs, une main tournée paume vers le haut, avec le pouce et l'index qui se touchent, constitue un geste obscène.

Alamar est un vétéran âgé, grisonnant et astucieux qui n'hésitera pas à laisser ses camarades mourir à sa place pendant qu'il décampera. En fait, faites tout votre possible, tout en restant équitable, pour laisser Alamar s'échapper si les PJ viennent secourir les nobles, afin d'en faire peut-être un méchant récurrent.



Alamar Dren

Les brigands se battent férocement, mais se rendent s'ils ratent un test de moral. Voici un possible dialogue entre les PJ et les soldats.

Q : *Qui êtes-vous ?*

R : On est des hommes du Zhentilar, des soldats de Château-Zhentil. On a quitté ce lieu maudit des dieux et on est indépendants maintenant. On ne veut plus retourner là-bas.

Q : *Pourquoi êtes-vous partis ?*

R : Château-Zhentil a été détruit par des dieux en colère. Tout ce qui en reste, ce sont des ruines et des fous qui refusent de partir. Même aujourd'hui, l'endroit tout entier est entouré de géants et d'humanoïdes monstrueux qui l'assiègent. Seule la partie sud de la cité, de l'autre côté du Tesh, est encore intacte.

Q : *Et Cyric ?*

R : Ha ! Si Cyric était aussi puissant qu'il le dit, alors Château-Zhentil n'aurait pas été consumé par le feu divin et ces satanés géants et dragons ne frapperaient à ses portes. J'vous avais pas dit qu'il y avait des dragons là-bas ? J'ai dû oublier.

Q : *À quoi sert ce bout de bois ?*

R : C'est un passe pour se rendre dans la partie sud de la cité, la seule partie qui tienne encore debout. Comme vous pouvez l'imaginer, la sécurité y est un peu stricte.

Q : *Que veut dire "le Pouce et l'Auriculaire" ?*

R : Ah ! C'est une référence au Geste Provocant, une auberge de la partie sud, qui est tenue par un de nos vieux copains. Chérot, mais encore l'un des meilleurs endroits de la cité : beaucoup de contacts, de la bonne nourriture, des verrous solides aux portes des chambres. Et il sert *n'importe qui* : il se moque de votre identité tant que votre or est authentique.

Q : *Qu'est-ce que toutes ces histoires au sujet de la partie sud de Château-Zhentil ?*

R : Pah ! Touristes ! Vous ne connaissez pas cet endroit, pas vrai ? Avant que toute cette pagaille ne nous frappe, Château-Zhentil a été coupé en deux par le Tesh. La plus grande de ces deux sections se trouve au nord du fleuve, tandis que la plus petite, au sud, y est reliée par une série de ponts qui traversent le fleuve. La section sud s'appelait le Quartier des Étrangers, car les seigneurs de Château-Zhentil voulaient parquer tous les étrangers dans une partie de la ville, là où l'on pourrait garder un œil sur eux. Marrant de voir que c'est la seule partie de la ville qui ne soit pas en ruine ! Maintenant, ce quartier est Château-Zhentil.







Q : *Qu'est-ce que vous faites désormais ?*

R : On est indépendants ; on cherche fortune et on la prend comme ça nous chante. Le reste du Zhentilar, le Réseau Noir et le dieu soi-même n'ont qu'à aller se faire pendre !

Q : *Est-ce que le Zhentarim est parti ?*

R : HA ! La cité est peut-être morte, mais le Réseau lui survit ! Et pour autant qu'on sache, nos camarades du Zhentilar survivent aussi. Mais maintenant ils peuvent survivre sans nous, merci bien !

Si les PJ veulent que les bandits soient mis en état d'arrestation, les nobles promettent de les remettre aux mains de la justice de Valombre. Ils ont assez de corde pour ligoter toute la bande, et certains, notamment le vieillard frappé au visage, seront ravis de s'occuper d'eux et de veiller à ce qu'ils aient ce qu'ils méritent.

Cette question réglée, les nobles remercient les PJ avec gratitude, faisant l'éloge des prouesses martiales de leurs sauveurs. Pour les récompenser, ils leur offrent à chacun une petite gemme d'une valeur de 25 po. Leur chef, un humain du nom de Keris Furle, leur donne, à chacun, un lingot de platine d'une valeur de 500 po.

Tandis qu'il leur remet les lingots avec une fanfare de compliments, les autres nobles se regroupent pour avoir une discussion sérieuse. Puis l'un d'eux murmure quelque chose à Keris, montrant les PJ du doigt. Keris acquiesce d'un hochement de tête et s'adresse aux PJ.

"Comme je vous l'ai dit, mes associés et moi-même vous sommes reconnaissants d'avoir sauvé nos vies. Vos prouesses magiques et martiales sont incontestables, à voir ce que vous avez fait aux brigands. Ah ! comme j'aimerais que nous ayons des gens de votre trempe pour nous assister dans notre recherche désespérée !

Voyez-vous, il y a plusieurs décades de cela, une vague d'enlèvements s'est abattue sur Vounlar, Montéloy et sur les Vaux septentrionaux. Nous-mêmes venons des Vaux, où nos enfants bien-aimés, âgés de 15 à presque 30 ans, des filles plus souvent que des garçons, ont été enlevés !

Nous avons consulté quelques clercs sacrés qui font des prédictions et nous avons appris que nos chers petits avaient été emmenées au nord, à Château-Zhentil, ou ce qu'il en reste. Nous avons tenté de louer les services de guildes d'aventuriers, mais aucune n'était intéressée. En plus, nous ne connaissons aucun Ménestrel et détestons les appeler au secours. C'est pourquoi nous avons pris la route, mes compagnons affligés et moi-même, pour chercher de l'aide. Nous avons pris ces brigands pour des mercenaires, des aventuriers. Ils ont refusé notre offre, mais ont décidé qu'ils voulaient tout de même notre argent. Puis vous êtes arrivés, et nous voilà ensemble."

Keris joint les mains en signe de supplication : "S'il vous plaît ! Nous sommes désespérés ! Nous avons besoin d'aide ! Acceptez, je vous en supplie, de vous rendre dans les ruines de Château-Zhentil pour y sauver nos enfants."

Un autre noble se fait entendre : "Ou au moins, s'ils sont morts, peut-être pourriez-vous ramener leurs corps, ou un quelconque signe de ce qui leur est arrivé ?

"Oui", acquiesce un autre homme. "Le pire pour nous est de ne pas savoir ce qui leur est arrivé."

Les PJ d'alignement loyal bon ne devraient pas être récompensés pour cette mission. Mais Keris et ses associés insistent pour verser à chaque PJ, en échange de la libération de leurs enfants ou une preuve tangible de leur sort, 2 000 po.

Ils leur offrent à chacun une *potion de grands soins* et leur proposent les objets suivants : une *figurine enchantée (chien d'onyx)*, une *broche de protection*, une *potion de respiration aquatique*, deux *élixirs de santé*, un *anneau de feuille morte*, un *anneau de bouclier mental* et un *parchemin de protection contre les morts-vivants*.

Après les avoir remerciés avec effusion d'accepter de partir à la recherche de leurs enfants, les nobles les informent qu'ils vont partir vers le sud, avec les bandits et, qu'ils se rendront ensuite à Valombre pour prendre des chambres à l'Auberge du Vieux Crâne. C'est la ville la plus proche où ils sont sûr d'être à l'abri du Zhentarim, puisque les cités plus proches de Vounlar, Yûlash et Teshvague sont sous influence zhentile.

Un feu nourri

Avant d'entrer dans Château Zhentil, les PJ vont devoir se battre avec une petite troupe d'envahisseurs qui fait partie des forces assiégeant la cité et dont les bandits ont parlé. Bien que ces forces se concentrent principalement sur la partie nord de la cité, quelques patrouilles isolées ont été envoyées ici pour surveiller et tenir l'entrée sud jusqu'à ce que Château-Zhentil tombe une fois pour toutes, et pour faire diversion lorsque les forces du nord préparent une attaque.

Château-Zhentil se dessine à l'horizon devant vous. Même à cette distance, il est aisé de voir que la cité est divisée en deux parties par Tesh : une grande partie au nord du fleuve et une partie beaucoup plus petite au sud. Toutes deux sont fortifiées par de gros murs, ou du moins *étaient* protégées par des murs. Des flammes capricieuses et des nuages de fumée montent encore de la partie septentrionale, et de nombreuses portions de ses murs ont croulé sous les assauts des agresseurs impitoyables. Les ponts qui traversent le Tesh, reliant les deux parties de la cité, ont été détruits ; ce qui a sans doute sauvé la partie sud du plus fort de l'attaque.

La contrée qui entoure la partie sud est vallonnée et envahie d'herbe, offrant une bonne couverture jusqu'à ce que vous vous trouviez à 400 mètres des portes, ces dernières centaines de mètres devenant plus plates et moins feuillues. Tout en haut d'une colline qui vous donne une







Les aventuriers doivent affronter de multiples ennemis avant de pénétrer dans Château-Zhentil : un dragon blanc, deux géants du froid et des gnolls (qu'on ne voit pas).

position avantageuse et sûre, vous observez la seule porte de la partie sud qui fonctionne encore (sur la moitié est de son mur sud). Entre cette porte et vous se tient un contingent d'assiégeants : deux géants à la peau blanche et aux cheveux bleus, vêtus de fourrures brandissent des haches d'armes incroyablement grosses, tout en hurlant et en grondant vers un dragon blanc. Entre eux, un chariot a volé en éclats et les cadavres de deux chevaux gisent au sol. À côté, une bande de gnolls sautille et gronde d'excitation, poussant apparemment à la dispute. Un petit campement, avec des feux pour cuisiner et des tentes en peau à deux sous, se trouve sur la gauche.

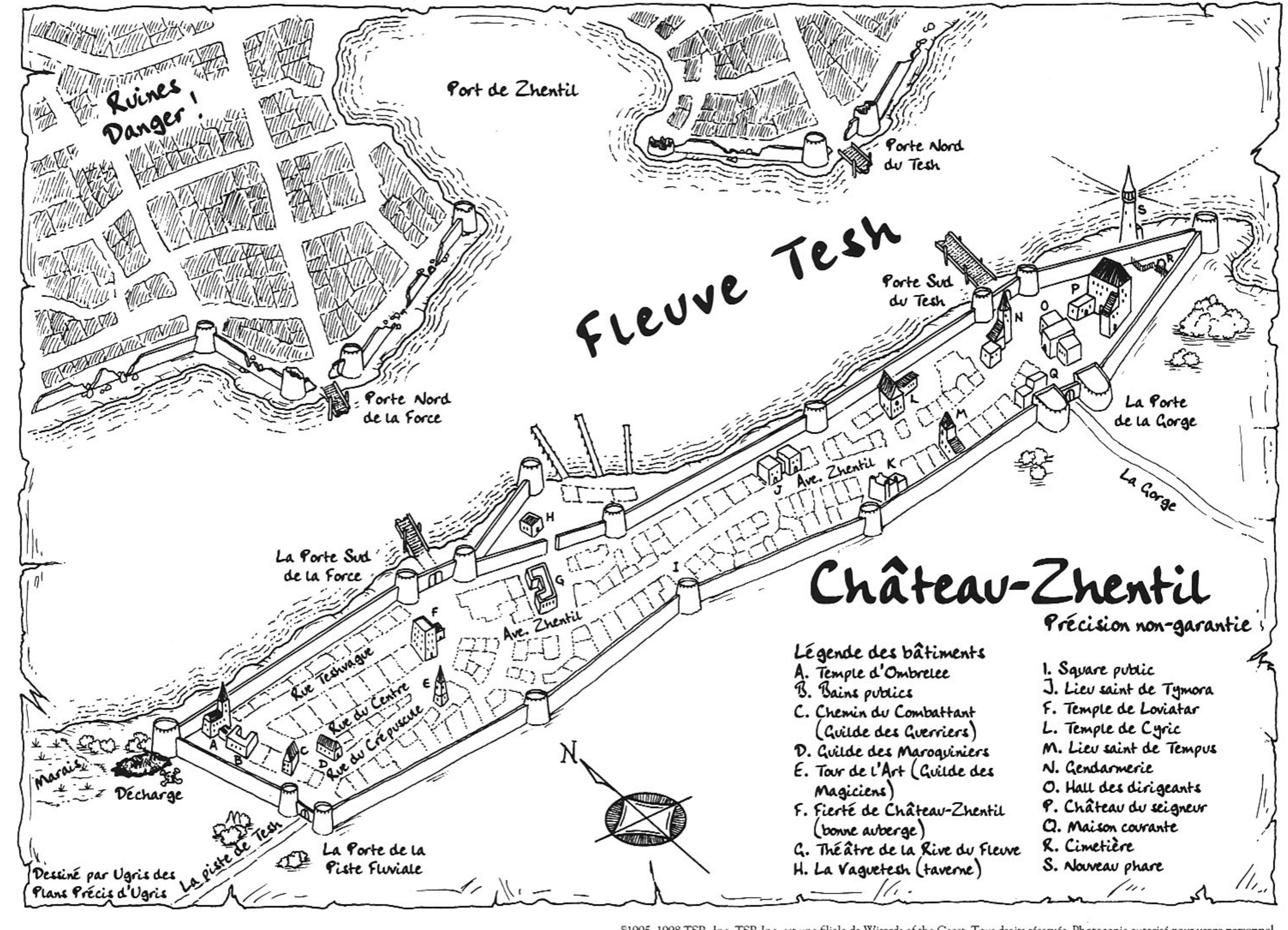
Vous estimez qu'il faut deux minutes, en courant le plus vite possible, pour atteindre la porte de la cité : deux énormes battants de fer, fermés et encadrés de tours jumelles. De nombreuses torches et feux de veille brûlent sur les parapets et éclairent les meurtrières. Voici votre abri et votre objectif. Maintenant, comment l'atteindre ?

Les géants du froid et le dragon blanc sont en train de se disputer pour savoir qui va garder le chariot cassé et les deux chevaux de trait fraîchement tués : tout ce qui reste d'une caravane qu'ils ont interceptée. Les gnolls veulent les voir se battre et se moquent des deux camps. Beryeya, la femelle dragon blanc, a l'intention d'accaparer autant de viande fraîche et de trésor possible.

Ces créatures sont chargées du contrôle de la porte sud mais elles sont nettement moins actives et vigilantes que leurs comparses du nord. Les PJ peuvent tenter de les passer par surprise, mais sauf à demeurer silencieux et invisibles, ils seront presque assurément repérés, particulièrement par les yeux toujours alertes des gnolls. Heureusement, n'importe quelle diversion attire quasiment toutes les forces en présence. Pendant que les géants du froid se précipiteront pour voir la distraction que les PJ auront créée, le dragon blanc s'emparera du chariot et d'un cheval, et s'envolera. La moitié des gnolls suivra les géants tandis que l'autre moitié restera de faction. Le détachement s'occupera de la diversion pendant 1d6+4 rounds avant de revenir. Prévoyez assez d'irrégularités dans le décor pour que les PJ, s'ils y pensent, puissent entraîner les monstres hors de vue de la cité.

Notez que ces troupes ne parlementeront pas avec les PJ. Elles attaqueront férocement et, après en avoir tué la moitié, demanderont au reste de se rendre, à chaque round suivant (à moins que la bataille ne soit serrée). La moitié des PJ capturés sera emmenée dans l'antre du dragon blanc pour y servir de





Ruines
Danger !
Port de Zhentil
Porte Nord
du Tesh
Fleuve Tesh
Porte Sud
du Tesh
Porte Nord
de la Force
La Porte Sud
de la Force
La Porte
de la Gorge
La Gorge
Ave. Zhentil
Ave. Zhentil
Rue Teshvague
Rue du Centre
Rue du Crépuscule
Marais
Décharge
La piste de Tesh
La Porte de la
Piste Fluviale
Dessiné par Ugris des
Plans Précis d'Ugris
Château-Zhentil
Précision non-garantie
Légende des bâtiments
A. Temple d'Ombrelee
B. Bains publics
C. Chemin du Combattant
(Guilde des Guerriers)
D. Guilde des Maroquiniers
E. Tour de l'Art (Guilde des
Magiciens)
F. Fierté de Château-Zhentil
(bonne auberge)
G. Théâtre de la Rive du Fleuve
H. La Vaguetesh (taverne)
I. Square public
J. Lieu saint de Tymora
F. Temple de Loviatar
L. Temple de Cyric
M. Lieu saint de Tempus
N. Gendarmerie
O. Hall des dirigeants
P. Château du seigneur
Q. Maison courante
R. Cimetière
S. Nouveau phare
N



chair fraîche, tandis que les autres resteront prisonniers des géants du froid.

Yotrûk et Fentrûk, géants du froid (2) : TAC0 7 ; #AT 1 ; Dg 2d8+9 (hache d'armes géante), 1d8 (poing), 2d10 (rocher) ; CA 0 (cotte de mailles, heaume métallique et fourrures) ; DV 14+1d4 ; pv 70, 73 ; VD 12 ; AS Jet de rochers (portée minimum de 3 mètres, 200 mètres maximum) ; DS Immunisés contre les dégâts dus au froid, 40 % de chance d'attraper au vol les grands projectiles qu'on leur lance ; TA E ; INT Faible ; AL CM ; ML 14 ; PX 7 000 chaque.

Yotrûk et Fentrûk ont, chacun, une outre de 16 litres de bon vin et une bourse contenant 550 po.

Gnolls (12) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 2d4 (morgenstern) ; CA 5 (jaseran) ; DV 2 ; VD 9 ; TA G ; INT Faible ; AL CM ; ML 11 ; PX 35.

Les gnolls portent des peaux d'animaux en lambeaux jetées par-dessus leurs jaserans pour leur tenir chaud, et chacun d'eux transporte 1d4+1 po et 3d6 pa dans une bourse attachée à la ceinture.

Beryeya, dragon blanc adulte : TAC0 11 ; #AT 3 + spécial ; Dg 1d6+6/1d6+6/2d8+6 (griffure/griffure/morsure) ; CA -1 ; DV 13 ; pv 78 ; VD 12, v 40 (C), f 6, n 12 ; AS souffle gelé de 6d6+6 points de dégâts, *sommeil* lancé au 11ème niveau de capacité (temps d'incantation 1, uniquement verbal), prise au vol, chute libre, pattes arrière, coups d'ailes, coups de queue, surplace, *terreur* sur 20 mètres ; DS Se protège comme un G6, immunisé contre le froid, déplacements normaux sur la glace, *rafale* 3 fois/jour ; RM 10 % ; TA E ; INT Faible ; AL CM ; ML 16 ; PX 12 000.

Il est important de consulter le BESTIAIRE MONSTRUEUX pour obtenir des instructions complètes sur la façon de jouer un dragon. Beryeya peut communiquer avec n'importe quelle créature intelligente, et elle exprimera certainement sa forte haine aux PJ. Dès qu'elle les repère, elle se jette dessus, hurlant des choses comme : "Alors, on est prêt à combattre un dragon qui n'est pas coincccccé dans ssssson antre ???". Rappelez-vous que combattre un dragon doit être *extrêmement* difficile ! Des PJ qui défient l'un de ces horribles monstres dans un assaut frontal doivent le regretter amèrement. Mieux vaut employer la stratégie que l'acier.

Le chariot, complètement démoli, renferme une demi-douzaine de passes en bois, identiques à celui qui a été pris aux brigands du Zhentilar (et qui permet de pénétrer dans la cité) ; quatre ballots de tissu coûteux, d'une valeur de 500 po pièce ; un petit coffret contenant 700 pp ; un *anneau de chaleur* dans une boîte tapissée de velours ; 240 petits bijoux pour costumes valant 5 po pièce ; quatre tonneaux de cognac valant 30 po chacun ; et une *épée longue +1* en argent massif, dont la garde en filigrane d'or est sertie de petites pierres précieuses. Sa lame brille d'une lueur bleu pâle, faisant paraître l'arme beaucoup plus puissante et impressionnante qu'elle ne l'est vraiment.

Les gardes du Zhentilar sur les remparts de la ville ne bougent pas le petit doigt pour aider les PJ, par peur d'une ruse ou d'une attaque sournoise des assiégeants.

Toc, toc

Après que les PJ ont résolu le problème des géants, du dragon et des gnolls, lisez l'encadré suivant.

> Vous voilà devant la monumentale porte de la cité. Ses battants, en fer noir, sont ornés de bas-reliefs de crânes et de mains tranchées, rayés de traits de rouille. Percées de meurtrières, les tours qui la flanquent ressemblent à deux gardiens de granit noir, illuminés par-ci par là, par les feu qui brûlent à l'intérieur.
>
> Une voix résonne, seule mais suffisamment forte pour que tous puissent l'entendre : "Qu'est-ce que vous venez faire ici ?"

Il y a en tout 36 gardes du Zhentilar, 18 dans chaque tour, qui se méfient énormément de tous les étrangers. Si les PJ ont combattu les assiégeants et ont réussi à les vaincre, ou si les monstres sont partis, hors de vue, pour observer la distraction créée par les PJ, les gardes leur demandant leurs noms et leur cité d'origine, puis ils les laissent entrer.

Si les PJ tentent une approche furtive et réussissent à s'approcher des portes sans être vus, il leur est plus difficile de pénétrer dans la cité. Le symbole en bois, le passe pour entrer dans Château-Zhentil, est acceptable, mais un seul PJ peut l'utiliser. Et pas question de soudoyer ces soldats zhentils. Les PJ sans passe devront négocier leur entrée. Tant qu'ils ne se conduisent pas de façon hostile, presque n'importe quelle explication, même simple, devrait suffire : "Nous cherchons un endroit où passer la nuit", voire "Il fait froid ici, et nous avons faim !" Tout PJ assez fou pour tenter d'entrer par la force ou pour dire qu'il est ici pour enquêter sur les disparitions des Valiens, sera renvoyé avec vigueur et colère, ce qui alertera les assiégeants de leur présence.

Guerriers du Zhentilar, hm et hf G3 (36) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d8 (épée longue), 1d4 (arbalète légère avec 24 carreaux), 1d10 (hallebarde) ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 9 (encombrement léger) ; TA M ; INT Moyenne ; AL NM ; ML 12 ; PX 270.

Les guerriers possèdent chacun 3d6 po, 5d10 pa, et 1d100 pc, en plus de leurs armes et de leurs armures.

Une fois entrés, il faut que chaque PJ signe un registre en donnant son nom et sa cité d'origine, et paie une taxe d'entrée de 1 po. Si quelqu'un pose une question au sujet du "Pouce et






de l'Auriculaire" qui sont mentionnés sur le parchemin pris aux hommes du Zhentilar, les PJ sont dirigés vers le Geste Provocant, une auberge de bonne réputation (du moins d'après les normes zhentiles). S'ils ne mentionnent pas le parchemin, l'un des gardes leur recommande cette auberge pour y passer la nuit.

Dès que les PJ quittent le poste de garde, demandez-leur des tests de Sagesse. Ceux qui ont réussi repèrent une silhouette courbée et sombre qui les suit. S'ils essaient de s'en approcher, elle disparaît dans les ombres avant d'être rejointe. Ce rôdeur est une prophétesse que les PJ rencontreront dans la partie intitulée **La prophétesse et l'égarement** (page 55). Jusque-là, cette vieille femme doit apparaître et disparaître de plus en plus souvent, où que les PJ regardent !

Au Geste Provocant

Lorsque les PJ arrivent au Geste Provocant, lisez l'encadré suivant.

L'enseigne de ce bâtiment de deux étages représente une main humaine, paume vers le haut, avec le pouce et l'auriculaire en contact. Des rires et des chants fusent de l'intérieur, baignant dans l'odeur de nourriture chaude. Une fois dedans, vous vous tapez les pieds pour en ôter la gadoue, et vous appréciez la scène : la grande salle commune est bondée de gens qui dînent, boivent et font la fête, bien qu'il semble flotter ici un air de désespoir.

Un énorme bonhomme se tient au bar. Il a l'allure et les cicatrices d'un guerrier et semble un peu déplacé ici, à servir des chopes de bière aux autochtones. Il vous regarde puis, ayant estimé que vous ne représentiez pas un danger immédiat, vous adresse un bref signe de tête en guise de bienvenue, en pointant un pouce vers deux des quatre tables restantes de la salle commune.

Après que les PJ se sont installés et ont commandé, l'aubergiste va de table en table pour parler aux clients. Bientôt, il arrive à celle des PJ et leur demande s'ils ont besoin de chambres pour la nuit. Si les PJ entament une conversation avec lui, ils apprennent son histoire : il s'appelle Trevis Uhl. Il était jadis un soldat du Zhentilar. Lorsque le siège commença et que presque tout Château-Zhentil disparut sous un feu sacré, il décida que rester pour combattre était suicidaire. Il n'eut même pas peur du jugement de Cyric, ayant correctement pensé que le dieu embarrassé ne perdrait pas de temps et/ou d'énergie à pourchasser un simple déserteur du Zhentilar alors qu'il ne pouvait pas châtier les assiégeants, ni empêcher les autres dieux de faire exploser Château-Zhentil. Aussi, Trevis s'enfuit vers la section sud de la ville et y ouvrit le Geste Provocant, donnant à l'établissement un nom adéquat. Les soldats fidèles à Cyric qui se trouvent dans cette partie de la cité sont très désorganisés, et aucun homme du Zhentilar ne l'a reconnu. Il est assez heureux de ne s'occuper que de son auberge. Peut-être que lorsque la situation sera plus chaude, il lèvera le camp pour une région au climat plus chaud encore.

L'ancien guerrier admet, si on le lui demande, avoir entendu des histoires concernant des étrangers enlevés, dont certaines mentionnaient que les victimes avaient été emmenées dans un labyrinthe souterrain. Il ne sait rien de plus, ou du moins n'a pas envie de parler de ça avec des étrangers.

Trevis Uhl, hm G9 : TAC0 11, 8 (claymore +3) ; #AT 2 ; Dg 2d4+4 (*claymore* +3) ; CA 6 (*collier de protection* +3, bonus de DEX) ; pv 80 ; VD 12 ; TA M (1,75 m) ; AL N ; ML 18 ; PX 3 000.
F 17, D 15, C 18, I 9, S 13, Ch 8.
Personnalité : Amical, rebelle, coriace.

Sous sa chemise, Trevis porte un collier en argent auquel est attachée une breloque en forme de bouclier, qui agit comme un *anneau de protection* +3. Sa *claymore* +3 se trouve sous le bar, à portée de main.

Les chambres du Geste Provocant coûtent 10 po/nuit, et il y en a assez pour que chaque PJ ait la sienne. Les écuries accolées



On trouve facilement des rumeurs au Geste Provocant.








Trevis Uhl

à l'arrière de l'auberge logent les montures pour 5 po/nuit. Un bain vaut 1 po, un repas 4 po et une bière faiblement alcoolisée 5 pa. Les prix sont élevés en raison de la difficulté à faire venir des aliments dignes de ce nom dans la cité.

La clientèle du Geste Provocant est principalement constituée d'autochtones plutôt aisés et de quelques étrangers ; les prix pratiqués maintiennent à l'écart les troufions du Zhentilar et toute la racaille. Aucun barde n'est présent pour divertir les clients. Si l'un des PJ est un barde, il se voit bientôt proposer 1d100x10 po pour quatre heures de spectacle.

N'oubliez pas d'agacer les PJ avec des visions furtives de la vieille prophétesse, qui les espionne depuis chaque coin de la salle, en affichant un sourire édenté. Bien entendu, personne d'autre ne la remarque...

Voici les rumeurs que l'on peut entendre ici. Choisissez en une appropriée le moment venu, ou lancez 1d8.

1. "J'ai entendu que le siège serait levé à la fonte des neiges ; on a tenu !" (Faux)
2. "On dit que les envahisseurs attendent du renfort et qu'ils frapperont plus fort encore lorsqu'il fera plus chaud." (Vrai)
3. "Une énorme force du Zhentilar se prépare à marcher vers la Citadelle du Corbeau, dirigée par le haut clergé de Cyric ! Elle arrivera au printemps pour nous sauver." (Faux)
4. "Le Fils de Baine réclame le titre de son père. Les préparatifs pour son ascension sont presque terminés !" (Vrai)
5. "Il y a des grondements sous les rues. Et les clochards qui dorment trop près des bouches d'égouts ne voient plus jamais la lumière du soleil lorsqu'ils se réveillent !" (Vrai)
6. "Baine revient, parce que Cyric n'a pas su s'acquitter de ses devoirs envers Château-Zhentil. Ses suivants enlèvent des gens partout, afin de rendre sa place à leur dieu déchu." (Faux ; c'est Xvim qui arrive)
7. "Il n'y a pas que des égouts sous les rues, mon ami. Il y a les restes de bâtiments plus anciens, de cavernes et de lieux saints consacrés à des dieux oubliés, et il y a un trésor fabuleux. Quoi ? Que j'y aille ? Non, moi je préfère vivre !" (Vrai)
8. "Il y a dix jours, j'aurais juré apercevoir des salauds en train de traîner une jeune femme jusqu'aux rives du Tesh, près des quais." (Vrai)

Deux choses utiles se trouvent dans la sale commune du Geste Provocant : les premiers indices permettant de savoir où chercher les personnes enlevées (voir les rumeurs), et Tellurain, un demi-elfe ivrogne, voleur et violent, qui semble être l'un des meilleurs guides dans cette partie de la cité. Tellurain peut repérer un étranger à plus d'un kilomètre, et il fait de son mieux pour se faire bien voir des PJ et gagner leur confiance. Il est au fait de ce qui se passe dans les rues, un peu fou, irréfléchi, et ce sont ses compétences qui l'ont tenu en vie dans cette dangereuse cité. C'est un bon guide, mais qui chapardera ce qu'il peut aux PJ s'il pense pouvoir s'en aller facilement avec. Il n'hésite pas à tuer ceux qui le menace, sauf si c'est un PJ qu'il estime trop costaud pour lui. Dans ce cas, il filera rapidement pour sauver sa peau.

Tellurain, dem G7/V7 : TAC0 14/12, 11/9 (*dague de venin +3*) ; #AT 5/2 ; Dg 1d6+1 (sabre d'abordage), 1d4+1 (coutelas), 1d4+4 (*dague de venin +3*) ; CA -2 (*bracelets de défense* CA 5, *cape de protection +3*, bonus de DEX) ; pv 56 ; VD 12 ; AS Attaque sournoise à +4, dégâts triplés, combat à deux mains ; TA M (1,70 m) ; AL CN ; ML 14 ; PX 2 000 ; OM *Potion de forme gazeuse, potion de soins.*
F 16, D 18, C 12, I 13, S 14, Ch 11.
Talents de voleur : VT 75 %, CS 57 %, T/DP 65 %, MS 70 %, SCO 58 %, DB 25 %, G 94 %, LLI 35 %.
Personnalité : Lubrique, irrévérencieux, astucieux.

La bourse de Tellurain contient 12 pp, 23 po et 33 pa. Il porte autour du cou un pendentif en argent, en forme de pégase, d'une valeur de 150 po.

Tellurain a entendu parler de personnes au teint clair qui enlevaient des gens que l'on faisait ensuite passer clandestinement dans les tunnels situés sous Château-Zhentil. Il affirme aussi connaître l'entrée de ces tunnels. Ce n'est pas vrai, mais il ne l'admettra pas ; si on le harcèle, il insiste sur le prix de ce type d'information. Ses honoraires pour aider les PJ à trouver l'entrée cachée se montent à 10 % de la récompense et de tous les trésors qu'ils trouveront dans les tunnels. Il se joint même à eux dans leur "petite quête" tant que les choses ne se corsent pas trop. Aussi longtemps qu'il obtient immédiatement 10 % de toutes les découvertes, Tellurain suit loyalement les PJ, du moins, jusqu'à ce qu'il s'ennuie, soit chassé ou trouve plus d'intérêt à se mettre contre eux.

Si les PJ n'engagent pas Tellurain, laissez-les explorer la partie sud de la cité comme ils le souhaitent, mais n'hésitez pas à la rendre aussi dangereuse qu'elle l'est. Lancez les dés pour les monstres errants une fois par tour et, s'il ne se passe aucune rencontre au bout d'une heure (six tours) organisez une rencontre avec une douzaine de soldats du Zhentilar en train de patrouiller et impatients de briser des crânes.



Tellurain







Guerriers du Zhentilar, hm et hf G3 (12) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d8 (épée longue), 1d4 (arbalète légère avec 24 carreaux), 1d10 (hallebarde) ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 9 (encombrement léger) ; TA M ; INT Moyenne ; AL NM ; ML 12 ; PX 270.

Chaque guerriers possède 3d6 po, 5d10 pa et 1d100 pc, en sus de leurs armes et armure.

La prophétesse et l'égarement

Si les PJ errent sans but trop longtemps, incitez-les à poursuivre la vieille prophétesse : elle se moque d'eux en apparaissant une fraction de seconde de-ci de-là, puis leur fait signe de la suivre. S'ils obtempèrent, elle les conduit au fleuve.

Au bout du compte, avec ou sans guide demi-elfe, il faut que les PJ se retrouvent sur le chemin des quais. Lorsqu'ils y arrivent, lisez l'encadré suivant.

> Le secteur sud de Château-Zhentil a subi beaucoup de dégâts sur cette rive du Tesh. Les quais se sont presque écroulés dans l'eau froide et sale, ou sont recouverts de couches de glace d'un bleu sinistre, laissant apercevoir les silhouettes humaines floues qui en sont prisonnières. Les entrepôts maritimes se sont effondrés, comme si un énorme marteau les avait frappés, et les marchandises qu'ils renfermaient se sont éparpillées dans toutes les directions.
>
> Du coin de l'œil, vous percevez un mouvement sur votre droite, où une courte impasse s'enfonce dans les ombres semi-obscures, entre deux bâtisses partiellement écroulées. Plantée au milieu du cul-de-sac la vieille femme, la tête courbée, est en train de marmonner quelque chose.

Laissez les PJ réagir. Toutes les attaques la traversent comme si elle n'était pas réelle. Pourtant, s'ils la touchent sans l'attaquer, la prophétesse est tangible. Lorsqu'ils s'adressent à elle, quelle qu'en soit la manière, elle les regarde avec des yeux luisants et leur dit :

> Étrangers à la recherche d'innocents, faites attention ! Je suis la voix de Mystra. Votre quête est juste, bien que vous ne sachiez pas ce que vous faites. N'acceptez personne d'autre : ne vous écartez pas de votre chemin, de crainte d'affronter une mort divine inévitable !"
>
> Les jambes de la vieille femme vacillent et elle tombe à genoux. "Commence votre quête là où les bateaux partent", souffle-t-elle d'une voix rauque en s'écroulant contre le mur.

La femme tombe dans un état de stupeur. Elle répond à quelques questions, mais de façon incohérente, puisqu'elle est complètement saoule. Toute trace de lueur a quitté ses yeux. Au bout de quelques rounds, elle perd connaissance. Faites effectuer des tests de Sagesse aux PJ qui lui ont parlé après la prophétie ; ceux qui réussissent ont l'intuition que ses premiers propos étaient sensés.

Cette rencontre a trois buts : primo, permettre aux PJ de rencontrer la vieille femme qui les a filés ; secundo, les avertir de ne s'attacher qu'à leur mission de sauvetage, essentiellement parce que cela contrecarrera les plans de Xvim prévoyant de le faire devenir une puissance intermédiaire (ce qui est ce qu'ils peuvent faire de mieux, de toute façon), mais aussi parce qu'une tentative pour vaincre les forces que Xvim a rassemblées aurait, sans doute, de bonnes chances d'échouer ; et tertio, leur fournir un indice sur l'endroit où trouver l'entrée des égouts. Notez également la référence masquée à Baine (et, par extension, à Xvim).

Une fouille brève le long de la rive révèle la scène décrite dans la rencontre suivante. Le reste de cette aventure est reporté sur **la carte des Égouts de Château-Zhentil**, en page 56.

La section des égouts

E1 : Les fantômes gelés

Lisez l'encadré suivant lorsque les PJ atteignent les rives du Tesh, avec ou sans Tellurain.

> Vous avez contourné la zone des quais et vous réussissez à trouver votre équilibre sur les rives du Tesh, hors des murs de la partie sud de la cité. Le fleuve glacial s'écoule vers l'est, sous les restes de deux ponts démolis, écroulés dans l'eau, dont les extrémités déchiquetées sont toujours tendues l'une vers l'autre. De l'autre côté du Tesh, la plus grande partie de Château-Zhentil scintille d'un air menaçant, sous des feux mystérieux et la lueur orange intermittente des bâtiments fumants.
>
> Tandis que vous explorez la rive sud, vous tombez sur l'épave échouée d'un bateau prisonnier de la glace. Selon toute vraisemblance, cet infortuné vaisseau est tombé sur un dragon blanc. Les cadavres des membres d'équipage en train de monter au gréement du bateau montrent des visages figés dans d'éternels hurlements silencieux. Leurs yeux givrés regardent vers le haut, là où se trouvait la dernière chose qu'ils aient vue, dans leur agonie froide et cruelle, avant de mourir.
>
> Le vaisseau est échoué à côté de la corniche pentue de la rive sud, la proue enfoncée dans les rochers. Il vous faut contourner la proue en vous glissant si vous voulez continuer vers l'est.

Si Tellurain est présent, il dit que, selon la rumeur, c'est ici que disparaissent les gens. À partir de cet instant, il admettra à contrecœur qu'il ne sait pas *exactement* où se trouve l'entrée qu'ils cherchent. Laissez les PJ se débrouiller et utilisez Tellurain pour la trouver (avec l'assurance suffisante pour déclarer qu'il






Les égouts de Château-Zhentil

Un carré = 3 mètres

N

Le fleuve Tesh

E1
E2
E3
E4
E5
E6
E7
E8
E9
E10
E11

Échelle
Sol surélevé ou rebord
Grille
Treuil
Tapisserie
Autel
Four
Autel

F1
F2
F3
F4
F5
F6
F7

Fosse
Fosse
Piège

C1
C2
C3
C4
C5
C6

La manticore est enchaînée ici.

Porte
Porte secrète
Porte cachée







savait depuis le début où elle était) si tous les PJ échouent. La probabilité de la découvrir est similaire à celle pour trouver une porte cachée. Si les PJ oublient simplement d'examiner minutieusement l'endroit, une mince volute de fumée sort d'une ouverture dans la corniche, pendant qu'ils regardent autour d'eux, attirant leur attention sur l'entrée.

E2 : Débrouillez-vous pour entrer

Lorsque l'entrée a été découverte, lisez l'encadré suivant.

> Après vous être frayé un chemin au-delà de la proue de l'épave, la première chose que vous remarquez est l'infecte puanteur d'eaux usées. La deuxième, c'est un trou qui n'est pas un conduit d'écoulement fait par l'homme. Il est manifeste que quelqu'un (ou quelque *chose*) s'est creusé un chemin dans la corniche et dans les tunnels des égouts. L'auteur de ce passage a eu la prudence de le creuser de sorte que personne ne puisse le trouver sans ramper de l'autre côté du vaisseau gelé.

Des traces indiquent du passage dans les deux sens. Mais seul le clapotis des eaux usées dans les conduits perturbe le silence.

E3 : Salle d'avertissement

Le tunnel d'écoulement se dirigeant vers l'est donne sur une salle cubique, d'où part un autre tunnel. Une petite grille de fer est placée à l'entrée du tunnel le plus à l'est. Un passage surélevé de 1,20 m de large et à 60 cm au-dessus du niveau des eaux, longe les murs. Un treuil est arrimé au mur, à droite du conduit d'écoulement. Une série de symboles pouvant être lus par n'importe quel habitant de Château-Zhentil, ou quiconque réussissant un test d'Histoire Locale, sont gravés dans le mur. Ils disent : "Salle d'Écoulement : N'avancez pas au-delà de ce point."

La grille qui bloque le tunnel à l'est s'ouvre facilement grâce au treuil. Le bruit de l'eau qui s'écoule est parfaitement perceptible.

E4 : Écoulement géant

En fait, le courant est plus fort ici, et il faut que celui qui s'enfonce de plus de 9 mètres dans le tunnel (passé le "x" de la carte) réussisse un test de Force *et* de Dextérité, ou perde l'équilibre et tombe dans le Tesh, au-dessous. Tous les 3 mètres de progression dans le tunnel, ajoutez une pénalité cumulative de -1 par jet (jusqu'à un maximum de -4). Reportez-vous aux règles du *Guide du Maître* concernant **la nage et la noyade en eau froide**.

E5 : Intersection

Cette salle est un point de jonction en cas de crue. Il y a beaucoup de traces ici, venant et partant de E8. Un rebord de 1,20 m de large court le long des murs.

E6 : Le repaire du coin

Cette salle s'ouvrent sur deux tunnels qui partent l'un vers l'est et l'autre vers le sud. Dans son coin nord-ouest, un infect et abominable tas de vase diffuse une odeur presque insupportable. Quatre vers charognards y ont établi leur résidence, mais ils n'attaquent pas à moins que quelqu'un ne s'approche à moins de 3 mètres.

> **Vers charognards (4) :** TAC0 17 ; #AT 8 ; Dg 1d2 (tentacule) ; CA 3/7 ; DV 3+1 ; pv 16, 17, 18, 23 ; VD 12 ; AS Paralysie pendant 2d6 tours (jet de sauvegarde pour annuler) ; TA G ; INT Aucune ; AL N ; ML 13 ; PX 270.

L'unique trésor des vers charognards est un *bâton de contrecoup* (12 charges) abîmé et incrusté de boue, que l'un d'eux a traîné ici avec une victime.

E7 : Le puits d'accès

Cette petite alcôve qui sert de passage compte une série de barreaux de fer rouillés qui montent 6 mètres plus haut, jusqu'à une grille. Cette grille donne sur une petite cour, environ 4,50 m derrière L'Abcès Crevé, le n° 70 sur la carte en couleur de Château-Zhentil (post 1368 CV). L'Abcès Crevé est un taudis de bois branlant et quelconque, avec le mot "repos" gravé sur sa porte d'entrée en gobelin. Cependant, ceux qui émergent de la grille ne voit pas cette porte, mais la porte de la cuisine, maintenue ouverte par une petite cale de bois et qui laisse passer une vapeur pestilentielle en raison des ragoûts intéressants qui y sont préparés. L'Abcès Crevé n'est pas un endroit ouvert à tous, seuls les humanoïdes y sont acceptés. Voir le chapitre intitulé **Château-Zhentil, aujourd'hui**, dans le *Guide de Campagne*, page 91 pour en obtenir une description. Toutefois, ses clients laissent généralement les non-humanoïdes tranquilles, tant qu'ils n'essaient pas d'entrer dans la taverne.

Le Manoir d'Obscure, le nouveau temple de Cyric (numéro 61 sur la carte en couleur de Château-Zhentil, post 1368 CV) se trouve près de L'Abcès Crevé. Un grabuge énorme dans les environs de la taverne pourrait attirer l'attention indésirable des clercs du Manoir d'Obscure.

E8 : Intersection

Cette pièce rectangulaire ordinaire émet une faible lueur dans le coin est qui attire votre œil. Cette touche de lumière éphémère disparaît aussi vite qu'elle apparaît. Des tunnels partent au nord, à l'ouest et à l'est.

E9 : Rencontre avec Dirge

Lorsque les PJ arrivent à moins de 15 mètres de cette zone, ils activent un *symbole* (sommeil) dans un éclair aveuglant. Le tunnel aboutit à un cul-de-sac qui a été nettoyé (et à l'odeur vraiment acceptable). Le sol est sec car il est surélevé.

Si tous les PJ subissent les effets du piège magique, lisez l'encadré suivant.








Les PJ rencontre Dirge, un magicien excentrique mais honnête.

> Vos paupières sont lourdes, mais vous réussissez à les maintenir ouvertes. Ce que vous voyez est assez surprenant : bien que cette pièce circulaire fasse partie du système des égouts, elle est sèche, bien éclairée, et n'y flotte qu'une légère odeur de renfermé.

Si l'un des PJ reste éveillé, lisez l'encadré suivant.

> Cet éclair soudain te fait tourner la tête. Tu te sens perdre connaissance, mais tu luttes et réussis à briser l'enchantement. En un hochement de tête, tu repousses les effets du piège.

Si tous les PJ s'endorment, ils se réveillent en E9, un homme à leurs côtés. Sinon, ce dernier tire le rideau noir qui isole l'entrée du tunnel en E9, et examine les PJ qui sont (et gisent peut-être) dans la zone d'effet du piège. Dans les deux cas, lisez l'encadré suivant.

> Un homme chauve, au visage sévère, le front barré d'un bandeau serti d'émeraudes, vous étudie avec une vive attention. Il vous salue de la tête tout en faisant un moulinet avec ses robes grises volumineuses et vous dit : "Et bien, vous ne ressemblez certes pas à des hommes du Zhentarim..."

Il s'agit de Dirge, un mage qui s'est volontairement exilé dans les égouts lorsque la cité est tombée, considérant que sortir de Château-Zhentil était trop dangereux pour lui ; de plus, il voulait voir "ce qui allait arriver". Dirge occupe son temps à faire des recherches magiques et de paisibles incursions à la surface pour y apprendre les nouvelles fraîches, attendant patiemment la chute finale de la cité.

Malgré un air sérieux et sévère, Dirge est avant tout un hôte bon. Tant que les PJ ne le menacent pas ou ne l'attaquent pas, il s'occupe d'eux avec plaisir, leur offrant à manger et de l'eau claire pour se laver. Il accepte également d'échanger des sorts avec d'autres mages.

Ayant vécu sous terre ces derniers mois, Dirge a accumulé quelques informations, qu'il partage si on le lui demande :

1. "Vous savez, par ici, il y a plus que de simples égouts. Il y a d'antiques bâtiments des siècles passés. On y accède par le coin situé à l'extrême sud-ouest de cette zone."
2. "J'ai placé ce symbole parce que des bestioles grouillent dans les égouts, ainsi que des gens de toutes les espèces, et des voleurs, probablement, voire une sorte de culte."
3. "Un objet magique d'un grand pouvoir repose dans les vieux bâtiments, ou c'est du moins ce que mes lectures m'ont révélé. C'est probablement la dernière chose qu'on s'attendrait à trouver dans ou sous Château-Zhentil."
4. "Le bien et le mal ne m'impressionnent pas ; moi, je cherche l'équilibre. Ce qui se passe à la surface ne me concerne pas. C'est juste Château-Zhentil qui récolte ce qu'il a semé. L'équilibre est revenu. Je ne fais qu'observer."
5. "Ma sélection de sorts ne comprend aucun sort de déplacement. De toute façon, il est plus sûr de rester ici. Et non, je ne souhaite pas vous accompagner, ni plus profondément ni hors de Château-Zhentil."
6. "Une série de cavernes naturelles se trouvent derrière les vieux bâtiments enterrés. Il y a même un passage vers le Monde des Profondeurs."
7. "Il y a quelque chose qui remue, si près que je peux presque le sentir (à moins que ce ne soit les poissons ?). Des forces puissantes œuvrent, et le mal devient de plus en plus fort. Je ne sais pas si c'est de bon augure pour Château-Zhentil, car c'est une force qui semble différente du mal que Cyric et ses copains propagent."

Dirge, hm M(C)16 : TAC0 15/13 ; #AT 1 ; Dg 1d4 (dague) ; CA -3 (*robe de l'archimage, anneau de protection* +4, bonus de DEX) ; pv 65 ; RM 5 % (*robe de l'archimage*) ; VD 12 ; TA M (1,72 m) ; AL N ; ML 18 ; PX 12 000 ; OM *Anneau de renvoi de sorts, gemme étincelante* (posée sur son front).

F 9, D 16, C 18, I 18, S 17, Ch 14.

Personnalité : Cordial, excentrique.

Livre de sorts (5/5/5/5/5/3/2/1, plus 1 sort de conjuration/convocation par niveau) : 1er : *Armure, charme-*






personne, feuille morte, glisse, mains brûlantes, protection contre le bien/mal, serviteur invisible, sommeil, tour mineur, vapeur colorée ; 2ème : *Convocation d'un essaim, déblocage, flèche acide de Melf, invisibilité, lumière éternelle, nuage de brouillard, poussière scintillante, protection contre les tours mineurs, ténèbres sur 5 mètres* ; 3ème : *Convocation de monstres I, dissipation de la magie, flèche enflammée, hâte, immobilisation des personnes, sceau du serpent sépia, suggestion* ; 4ème : *Charme-monstres, convocation de monstres II, globe mineur d'invulnérabilité, métamorphose d'autrui, miroir magique, monstres d'ombre, tentacules noirs d'Evard, terreur* ; 5ème : *Coffre secret de Léomund, conjuration d'élémental, convocation d'ombres, convocation de monstres III, eau aérée, immobilisation des monstres, molosse fidèle de Mordenkainen, rêve* ; 6ème : *Asservissement, conjuration d'animaux, convocation de monstres IV, illusion permanente, rôdeur invisible* ; 7ème : *Contrôle des morts-vivants, convocation instantanée de Drawmij, doigt de mort, mot de pouvoir étourdissant* ; 8ème : *Labyrinthe, mur prismatique, souhait mineur, symbole.*



Dirge

En plus des objets mentionnés ci-dessus, Dirge possède ses livres de sorts, une autre dague et une bourse avec 32 pp et 48 po.

Les quartiers de Dirge comptent un lit, des étagères pleines de livres, un petit laboratoire, un rideau noir suspendu devant le tunnel pour empêcher la lumière de s'échapper et éviter que l'odeur ne pénètre, assez de nourriture pour 21 repas, une barrique d'eau potable, deux barriques de vin et deux lanternes. La plupart de ces objets ont été récupérés dans la cité à la surface.

Dirge peut devenir un PNJ dans une campagne qui se prolongerait à Château-Zhentil ; c'est une bonne source de rumeurs, voire un secours de dernière minute si besoin est.

E10 : Infestation

> Cette pièce est située dans un endroit très ancien du système d'égouts, probablement un embranchement rarement utilisé. De grandes tiges pâles de plantes aquatiques sortent du sol humide, et de longues bandes d'une étrange végétation, qui ressemblent à des tapisseries gluantes, poussent sur les murs.

Dans le mur sud-ouest, une fissure est cachée par l'un des rideaux végétaux et doit être considérée comme une porte cachée. Très humide, ce rideau est impossible à brûler avec du feu ou de l'huile ordinaires. Sa traversée donne à chaque PJ une probabilité de 30 % de voir 1d6 mille-pattes géants atterrir sur lui (car la végétation en est infestée).

Mille-pattes géants (1d6 par personne) : TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg Néant ; CA 9 ; DV 2 pv ; VD 15 ; AS Poison (se protéger avec un bonus de +4 ou être paralysé durant 2d6 heures) ; TA Mi ; INT Aucune ; AL N ; ML 6 ; PX 35 chaque.

E11 : Le tunnel d'accès

Il s'agit d'un conduit d'écoulement relié au reste du système d'égouts de Château-Zhentil. Les PJ qui suivent ce chemin doivent s'accommoder d'un labyrinthe interminable, rempli de monstres errants et de passages écroulés. Conduisez-les en fin de compte au donjon qui se trouve à côté.

L'ancien fort

Cette zone est faite des restes de vieilles salles et de vieux bâtiments datant d'au moins cinq siècles dans l'histoire de Château-Zhentil ; leur existence a, depuis longtemps, été oubliée.

F1 : Une réception funèbre

> L'air lui-même est différent dès que vous passez des égouts à cette antique zone. Il est plus sec et plus poussiéreux, teinté d'un léger relent de pourriture. Les murs sont couverts des peintures murales estompées, qui montrent des cadavres à divers stades de préparation funéraire (e style des vêtements des ouvriers remonte à plusieurs siècles). Le sol est jonché des restes d'urnes, de tables et d'équipements d'embaumement. Tout ce bric-à-brac crée une sorte de labyrinthe. Un passage voûté se dirige vers l'est et une porte de fer se trouve sur le côté est du mur sud.

Ce "labyrinthe" est peuplé par deux douzaines de goules. Elles sont ce qui reste des vingt-quatre ouvriers qui se sont retrouvés bloqués ici quand cette partie de Château-Zhentil sombra dans la terre. Les âmes malveillantes des travailleurs ont survécu sous la forme de goules. Celles-ci sortent en rampant de sous les tables et les couvre-lits, ou attrapent les chevilles des PJ qui passent et les mordent.

Goules (24) : TAC0 19 ; #AT 3 ; Dg 1d3/1d3/1d6 (griffure/griffure/morsure) ; CA 6 ; DV 2 ; VD 9 ; AS Toucher paralysant (1d6+2 rounds) ; DS Immunisées contre les sorts de *sommeil* et de *charme* ; FS *Protection contre le mal* les tient en respect ; TA M ; INT Faible ; AL CM ; ML 12 ; PX 175 chaque.

Le nid de goules renferme une poignée de pièces d'or (27 po) et une *potion de résistance au feu.* Si les PJ ont été attaqués






par les mille-pattes de la salle E10, les goules les attendent et les surprennent automatiquement.

F2 : L'entrepôt aux sarcophages

L'odeur de bois humide et en décomposition vous accueille alors que vous apercevez des douzaines de cercueils en bois et de pierres tombales, dispersés dans ce cimetière. Il y a de nombreux visages horribles sur les pierres tombales, soit gravés dans la pierre, soit peints avec des couleurs qui se sont estompées avec le temps. Toute cette scène est inquiétante. Une porte de fer se trouve à l'est.

Jouez avec la peur que les PJ ont des momies en décrivant des sons étranges, non-identifiables et des ombres furtives, mais il n'y a rien dans la pièce. Il s'agit sans doute d'un rat en train de fouiner.

F3 : Le crématorium

Deux choses attirent votre attention dans cette pièce chaude et sèche : des rangées d'étagères couvertes de petites urnes taillées de mains de maître et, dans un coin reculé, un énorme four en fer qui laisse échapper une petite odeur et sur lequel des runes sont gravées.

Les urnes sont vides et le four est froid. Toutefois, un éfrit ensorcelé se trouve à l'intérieur, emprisonné depuis sept siècles, ce qui l'a mis *en colère*. Il y a des années, les Zhentils le convoquèrent et l'enfermèrent à l'intérieur de ce four pour qu'il réduise en cendres les restes humains. Ceux qui lisent les runes gravées sur le four et réussissent un test de Connaissance des Sorts, se rendent compte qu'elles font partie d'un sort de convocation/lien. Leur effet permet à l'éfrit d'utiliser n'importe lequel de ses pouvoirs, bien qu'aucun de ces pouvoirs ne puisse fonctionner hors du four et que la créature ne puisse rentrer sur le Plan Élémentaire du Feu.

Si quelqu'un met sa tête dans le four, l'éfrit, qui passe généralement son temps sous une forme gazeuse, se matérialise, l'attrape, l'attire dans le four et crée un *mur de feu* dans l'intention de l'incinérer. Si les PJ essaient de communiquer avec l'éfrit, la créature demande à être libérée (le simple fait d'effacer les runes brise l'enchantement de lien). L'éfrit promet souhaits, richesses et tout ce qu'il faut pour qu'on le libère. Pourtant, il formule ses promesses de manière à ne pas les tenir. Il pourrait ainsi dire : "Si vous me laissez sortir, je serais heureux de vous offrir trois souhaits magiques." Puis, en sortant, il dirait : "J'ai dit que je serais heureux de le faire, pas que je le ferais", tout en s'envolant vers son plan natif et en riant tout le long du chemin.

Jukar l'éfrit : TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg 3d8 (poing) ; CA 2 ; DV 10 ; pv 70 ; VD 9, v 24 ; AS *Flammes* ou *pyrotechnie à volonté*, exauce trois *souhaits*, et peut lancer (1 fois/jour) : une *illusion* avec composantes auditives et visuelles, *invisibilité*, *forme gazeuse*, *détection de la magie*, *agrandissement*, *métamorphose* et *mur de feu* ; DS Immunisé contre le feu ordinaire, impose une pénalité de -1 à chaque jet d'attaques et de dégâts avec du feu magique ; TA G ; INT Haute ; AL LM ; ML 16 ; PX 8 000.

Une porte secrète se cache derrière un groupe de quatre étagères couvertes d'urnes. Elle n'a pas été utilisée depuis plus de 500 ans. Elle s'ouvre avec un fort craquement et un bruit de raclement sur la pierre.

F4 : Une bénédiction mitigée

Lorsque les PJ ouvrent la porte secrète, lisez l'encadré suivant.

Un souffle d'air vous siffle aux oreilles tandis que la pression se régularise dans la pièce ; manifestement, cette porte n'a pas été ouverte depuis des siècles. Lorsque vos yeux s'ajustent à l'obscurité des lieux, vous découvrez une belle épée bâtarde blanche gisant sur un bloc de pierre.

Il s'agit de *Châtieuse*, une *épée sainte* ayant appartenu à un paladin qui périt dans Château-Zhentil il y a des siècles. Le Zhentarim était incapable de la détruire, elle fut donc enfermée dans cette pièce.

Malheureusement, cette épée intelligente n'est restée que trop au courant du mal qui couva autour d'elle pendant le demi-millénaire passé. Rendue folle de frustration à force de ne pas pouvoir châtier tout ce mal, elle est devenue d'alignement chaotique neutre et a perdu sa sainteté et tous les pouvoirs qui en découlaient, mais elle est restée intelligente et a conservé son ego.

Châtieuse essaie de prendre possession de celui qui la brandit et de l'entraîner dans une tuerie contre tout ce qui a le moindre penchant mauvais. Si elle est *bénite* par un prêtre loyal bon du 10ème niveau minimum avant d'avoir versé la moindre goutte de sang, elle récupère ses pouvoirs saints (lorsqu'elle est maniée par un paladin, bien entendu). Sinon, elle se comporte comme une épée berserker dès qu'elle contrôle son utilisateur (voir le *Guide du Maître* au sujet des armes avec une Intelligence et un Ego). Facultativement, une fois que l'épée a tué 500 Dés de Vie de personnes et de créatures (un DV par année d'inactivité), elle se "calme" et devient une *épée +2* normale, perdant à jamais son Intelligence, ainsi que toute possibilité de devenir une épée sainte.

Dans les mains d'un non-paladin, l'épée "guérie" fonctionne comme une *épée +2*, bien qu'elle conserve toujours son Intelligence et son Ego. Elle souhaite toujours tuer tout ce qu'elle aperçoit de mauvais et veut également que son nouveau propriétaire cherche un paladin pour la lui donner.

Châtieuse, ancienne épée +5, sainte lame (si on la "guérit") : INT 17 (parole et télépathie), parle le commun, le géant du froid, le gnoll ; AL CN (LB si elle est guérie).

Capacités primaires : Détection de la magie sur 3 mètres, détection du mal/bien sur 3 mètres. *Pouvoirs*






extraordinaires : *Clairvoyance* sur 90 mètres, six fois/jour. *Ego* : 14.

Une autre porte secrète, dans l'aile sud-est de la salle, mène en F7.

F5 : Baine, une peine tenace

> Cette salle au plafond cintré donne accès à des passages voûtés qui mènent à l'est, au sud, et à l'ouest. Un sentiment d'effroi suffocant vous saisit lentement dès que vous entrez. Des bannières rouges, déchirées, ornées d'une main noire décorent les murs. Un lourd autel de marbre rouge se dresse au nord. Derrière lui, sur le mur, des mots ont été griffonnés avec du sang frais : "Parti, mais pas oublié ; aujourd'hui, le fils prend le manteau ensanglanté et monte vers un nouveau pouvoir !"

Cette chapelle consacrée à Baine servait, jadis, aux besoins du dépôt mortuaire. Des sorts permanents de *protection contre le bien* et *protection contre les morts-vivants* affectent toute la salle. Des signes distincts montrant que cet endroit a été utilisé très récemment sont discernables si, bien sûr, les PJ pensent à chercher de tels indices. Le sol et les murs sont, par exemple, relativement peu poussiéreux.

F6 : Les ombres savent

> Vous êtes ici dans ce qui semble avoir été une salle de réception. Les restes décomposés de divans, de coussins, de tables et de chaises jonchent les lieux dans un méli-mélo, faisant projeter à vos sources de lumière d'étranges ombres sur les murs. Une porte en fer à double battant se trouve à l'est.

Ces ombres sont plus que de simples ténèbres : deux douzaines d'ombres se tapissent ici, impatientes d'absorber de l'énergie vitale, mais incapables de quitter la pièce, en raison du sort de *protection contre les morts-vivants* de la salle F5. Elles murmurent "Xvim, Xvim" tout en attaquant ; les PJ doivent réussir des tests de Sagesse (ou des jets de détecter les bruits) pour saisir le sens de ces susurrements.

Ombres (24) : TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (toucher glacial) ; CA 7 ; DV 3+3 ; VD 12 ; AS Chaque touche absorbe 1 point de Force pendant 24 heures (0 point de Force signifie la mort) ; DS Uniquement touchées par des armes +1 ou supérieures, immunisées contre les sorts de *sommeil*, *charme* et *froid* ; TA M ; INT Faible ; AL CM ; ML 15 ; PX 650.

La porte à double battant du mur est menait à l'extérieur, il y a longtemps. Désormais, il faut réussir un jet d'Enfoncer pour la bouger, et ceux qui l'ouvrent sont pris dans une avalanche de pierres et de débris s'ils ratent un jet de surprise, subissant 4d10 points de dégâts (un jet de sauvegarde réussi contre la Paralysie annule la moitié des dégâts).

Une porte secrète est cachée dans le mur sud. Elle n'a pas été utilisée depuis des siècles.

F7 : La cour

Il s'agit d'une petite cour qui a réussi à survivre à l'enterrement du bâtiment d'origine. Elle est entourée d'un mur de pierres branlantes. Toutefois, le coin sud-ouest cache une porte secrète conduisant aux cavernes. Un test de Pistage réussi révèle qu'une circulation intense emprunte cette porte.

Les cavernes

Ces cavernes naturelles ont été organisées en réseau par un groupe de duergars qui s'est allié au Culte des Yeux Luisants.

C1 : Personne ne passe

> La porte secrète s'ouvre en silence, révélant une caverne grossière, avec un sol sableux et des cristaux clignotant sur les murs rugueux. Au sud-ouest, une porte de bronze est décorée de bas-reliefs représentant une main noire et deux yeux. À l'est, l'entrée d'un tunnel. Vous entendez, au loin, un sinistre chant, mais vous ne pouvez dire d'où il vient car il se répercute sur les murs.
>
> Dans l'immédiat, un groupe de nains pâles et visiblement en colère attire votre attention. À en juger par leur réaction à votre entrée, on dirait qu'ils veulent votre peau.

Duergars (24) : TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (marteau), 1d8 (épieu) ; CA 4 (cotte de mailles et bouclier) ; DV 1+2 ; VD 6 ; AS -2 aux jets de surprise de l'adversaire, *agrandissement* et *invisibilité* à volonté (1er niveau de capacité) ; DS Immunisés contre le poison, la paralysie, les sorts illusoires et fantasmatiques, se protègent à +4 contre la Magie, uniquement surpris sur un 1 ; FS La lumière du jour diminue de 2 points leurs jets d'attaques et de Dextérité, et ajoute 2 aux jets de sauvegarde de l'adversaire ; TA P (1,20 m) ; INT Haute ; AL LM ; ML 13 ; PX 420.

Dorvak, nm G7 (chef) : TAC0 14 ; #AT 3/2 ; Dg 1d4+4 (*marteau +3*) ; CA 4 (cotte de mailles et bouclier) ; DV 7 ; pv 42 ; VD 6 ; AS -2 aux jets de surprise de l'adversaire, *agrandissement* et *invisibilité* à volonté (7ème niveau de capacité) ; DS Immunisé contre le poison, la paralysie, les sorts illusoires et fantasmatiques, se protège à +4 contre la Magie, uniquement surpris sur un 1 ; FS La lumière du jour diminue de 2 points ses jets d'attaques et de Dextérité, et ajoute 2 aux jets de sauvegarde de l'adversaire ; TA P (1,20 m) ; INT Haute ; AL LM ; ML 13 ; PX 2 000 ; OM *Collier de projectiles* (*boules de feu* : une 9DV, deux 7DV, deux 5DV, deux 3DV).






Chaque duergar est riche de 4d4 pierres précieuses d'une valeur de 25 po pièce. Dorvak possède une bourse contenant quatre émeraudes parfaitement taillées et valant, chacune, 500 po.

Les duergars combattent jusqu'à ce qu'ils perdent 50 % de leur effectif. Sur quoi, ils essaient de battre en retraite, via la porte de bronze, en direction du Monde des Profondeurs (C2). Deux d'entre eux tentent de tenir la porte menant en C2 contre l'invasion des PJ, tandis que le reste saute par-dessus le coussinet piégé (voir ci-dessous). Tout en s'échappant, ils crient : "Profitez de cet instant, habitants de la surface ! Le Fils de Baine gagne en puissance et il vous châtiera tous !"

C2 : Le passage vers le Monde des Profondeurs

Les duergars ont placé un piège dans le tunnel conduisant à cette salle. Un jet réussi de détection des portes secrètes ou des pièges dévoile une petite pierre qui joue dans le mur, juste dans l'embrasure de la porte. Si on l'enfonce, elle émet un bruit mécanique et désactive le piège. Appuyer une nouvelle fois dessus réactive ce dernier. Quiconque marche là où le piège est signalé sur la carte déclenche ledit piège, libérant une pluie de 50 fléchettes empoisonnées de chaque côté du couloir, sur une distance de 3 mètres. Ce piège a un TAC0 12, et chaque fléchette inflige 1d3 points de dégâts par touche. De plus, chaque touche exige un jet de sauvegarde contre le Poison (type E). Un échec entraîne la mort au bout d'un round, tandis qu'une réussite inflige 20 points de dégâts supplémentaires.

Le seul trait caractéristique de cette caverne est un trou de 3,60 m de diamètre qui s'enfonce gentiment jusqu'à perte de vue. Il s'agit d'un passage vers le Monde des Profondeurs, et c'est de là que viennent les duergars. De nombreuses traces d'humains, de duergars et de créatures inconnues vont et viennent. Si les PJ décident de s'intéresser au trou, attaquez-les avec les créatures des Profondeurs qui vivent dans le dédale de tunnels reliés au trou, jusqu'à ce qu'ils battent en retraite.

C3 : Intersection

> Vous arrivez dans une petite caverne au plafond voûté, d'où partent des tunnels vers les quatre points cardinaux. À l'est, un vent glacial vous apporte des bruissements et un cliquetis métallique. Du sud monte une kyrielle de sanglots et de gémissements étouffés. Au nord, une lueur rouge perce l'obscurité et le rythme grave de cantiques inintelligibles à vos oreilles, vous fait pourtant dresser les cheveux dans le cou.

C4 : La fosse

Une petite caverne sans issue, un rien circulaire, marque la fin de ce tunnel. Dans sa partie nord, un gros trou d'environ 3 mètres de diamètre est creusé dans le sol rocailleux. Au-dessus de ce trou, des symboles sont gravés dans le mur. Une *lecture de la magie* en révèle la signification : "Le Fils de Baine s'extrait de cette fosse pour monter dans les cieux et réclamer son héritage."

C'est presque une fosse sans fond menant au Monde des Profondeurs ; on l'utilise désormais pour les châtiments spéciaux. Quiconque y tombe chute pendant plusieurs heures, rebondissant souvent contre les parois, puis meurt immédiatement lorsqu'il finit par toucher le fond. Cette fosse est une zone de magie-morte sur toute sa longueur.

Dans l'immédiat, toutefois, votre attention est attirée par une manticore qui volette, enchaînée au mur par un collier. Elle a assez de mou dans sa laisse pour atteindre n'importe quel point de la caverne, pour plonger sur une distance de 12 mètres dans le puits et donner la chasse à ceux qui battent en retraite dans le tunnel sur ses premiers 6 mètres.

Manticore : TAC0 13 ; #AT 3 ; Dg 1d3/1d3/1d8 (griffure/griffure/morsure) ou 1d6x1d6 (pointes de la queue) ; CA 4 ; DV 6+3 ; pv 51 ; VD 12, v 18 (E) ; AS Volées de pointes (180 mètres de portée) 4 fois/jour ; TA E ; INT Faible ; AL LM ; ML 15 ; PX 1400.

C5 : Demoiselles (et damoiseaux) en détresse

Lorsque les PJ pénètre dans cette caverne, lisez l'encadré suivant.

> Environ deux douzaines de femmes et une demi-douzaine d'hommes, jeunes, sont assis sur le sol sablonneux. Les yeux qu'ils lèvent sur vous trahissent la terreur, la résignation et le désespoir. Une odeur de pourriture et de décomposition est suspendue dans l'air, pourtant extraordinairement froid. Il n'y a aucun garde en vue, comme si le pur désespoir de la situation suffisait à empêcher les prisonniers de s'échapper. Pourtant, une jeune femme qui semble un peu moins engourdie que les autres vous regarde avec de grands yeux et fait des gestes qui indiquent derrière vous. "Non ! hurle-t-elle. Derrière vous ! Invisibles !"

Quatre osyluths gardent les prisonniers. Ils deviennent invisibles et se tiennent derrière les PJ dès que ces derniers entrent dans la salle, prévoyant de les surprendre. Ils se battent à mort et font venir par un *portail* d'autres baatezus s'ils sont trop vite dépassés.

Les PJ sont devant une bataille clé. S'ils suivent les conseils de la prophétesse, ils réunissent tous les prisonniers et fuient. Dans ce cas, dès qu'ils atteignent le système d'égouts, un horrible cri émanant du Fils de Baine contrarié les pousse à réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts pour éviter les effets d'un sort de *terreur*. Tous les prisonniers échouent automatiquement, ce qui peut conduire à une scène de poursuite intéressante, pimentée par un ou deux monstres errants. Xvim n'a atteint que le statut de puissance *mineure* (pas celui de puissance *intermédiaire*, qui était son but) car le sacrifice des prisonniers en fuite lui a fait défaut. Quoi qu'il en soit, les PJ voudront quand






même quitter la ville immédiatement, avant que le dieu n'achève sa cérémonie d'ascension et vienne les chercher.

Osyluths (baatezus mineurs) (4) : TAC0 15 ; #AT 4 ; Dg 1d4/1d4/1d8/3d4 (griffure/griffure/morsure/aiguillon) ; CA 3 ; DV 5 ; pv 26, 28, 31, 36 ; VD 12 ; AS Peuvent amener via un portail 1d10 nupperibos* (50 % de chance) ou 1-2 osyluths (35 % de chance) 1 fois/jour, terreur sur 1,50 mètre, queue empoisonnée nécessitant un jet de sauvegarde contre le Poison pour éviter de perdre 1d4 points de Force pendant 1d10 rounds, *connaissance des alignements* toujours actif.

Ils peuvent lancer *animation des morts*, *charme-personne*, *mur de force*, *force fantasmatique majeure*, *illusion majeure*, *infravision*, *invisibilité*, *suggestion*, *téléportation sans erreur* et *vol*,1 fois/round et à volonté ; DS Vision parfaite dans l'obscurité, les dégâts dus au froid et aux gaz sont réduits de moitié, immunisés contre le feu, les armes en fer et le poison ; RM 30 % ; TA G ; INT Haute ; AL LM ; ML 19 ; PX 24 000.

* Les nupperibos sont décrits dans l'Appendice du *Bestiaire Monstrueux Planescape*, et dans l'Appendice du *Bestiaire Monstrueux des Plans Extérieurs*. Mais vous pouvez les remplacer par 1d8 abishais noirs.

Il y a dans cette pièce 25 femmes et 9 hommes en tout, âgés de 14 à 30 ans. Tous sont terrifiés et complètement inutiles au combat. La plupart viennent des Vaux.

C6 : L'ascension du Fils de Baine

> Vos corps vibrent au son d'innombrables voix qui chantent une terrible litanie. Des flammes, jaillissant d'un autel situé à l'autre extrémité de cette grande caverne naturelle montent et rugissent vers le plafond voûté, le touchant presque.
>
> Des silhouettes vêtues de robes noires dansent et projettent des ombres grotesques sur les murs. Près de l'autel, une autre silhouette en vêtement de cérémonie noir et vert, porte un horrible masque planté de crocs et arborant deux yeux luisants. Elle semble être le chef.
>
> Un énorme nuage noir, doté d'yeux vert incandescent apparaît et flotte au-dessus de l'autel. Sans un mot, une vingtaine de fidèles s'approchent de la table des sacrifices et les chants s'amplifient. Soudain, de leur corps jaillit un flot l'énergie verte qui s'élance dans le nuage, tandis qu'ils se tordent et se ratatinent. Le nuage prend lentement la forme d'un homme énorme à la peau ébène et aux yeux vert brillant. La forme humaine, cependant, reste vague et floue, comme si elle n'était pas totalement achevée.
>
> D'une voix qui résonne dans la salle et les couloirs, la silhouette ombreuse braille : "Mon ascension n'est qu'à demi-achevée ; les volontaires ont offert leur vie ! Amenez maintenant les esclaves afin que moi, Iyachtu Xvim, Fils de Baine, puisse conclure mon ascension et revêtir le manteau de mon père !"



Xana, Grande Prêtresse de Xvim

Xvim fait allusion aux prisonniers détenus en C5, qui doivent être conduits ici par les osyluths. Si les PJ ne sont pas passé par cette caverne, les captifs arrivent escortés par les quatre baatezus mineurs.

Deux douzaines de fidèles en robes sont encore en vie, plus la grande prêtresse de Xvim. ils attaquent immédiatement les intrus qu'ils repèrent. Au bout de 1d4 rounds, les 20 fidèles morts reviennent sous la forme de morts-vivants de Baine pour se joindre au combat. Heureusement pour les PJ, Xvim lui-même ne peut pas attaquer ; il a besoin d'absorber l'énergie vitale des prisonniers pour s'élever au rang de puissance intermédiaire, et il se trouve toujours à la moitié du rituel. Durant le combat, il déclame, rugit et insulte les PJ tout en exhortant ses fidèles à combattre sans pitié.

Entre les baatezus et les forces combinées des fidèles de Xvim, les PJ seront probablement dépassés. À moins qu'ils ne soient très efficaces au combat, cet affrontement risque d'être trop grand pour eux. La seule option viable est qu'ils se retirent pour battre en retraite ; en espérant qu'ils entraînent les prisonniers dans leur sillage. Si des baatezus sont présents, ils engagent les PJ dans un combat direct, mais comme les fidèles ont tendance à se trouver entre les PJ et leur dieu en pleine ascension, les PJ ont là une belle échappatoire. Ils peuvent, s'ils le souhaitent, reconduire les prisonniers (avec une vitesse de déplacement maximum de 9) à la surface, soit en combattant les fidèles tout du long, soit en jetant de façon stratégique des obstacles sur leur passage. S'ils sont assez sages pour battre en retraite, rendez leur évasion excitante, mais évitez de les submerger avec trop d'adversaires puissants. Par exemple, la grande prêtresse pourrait rester en retrait pour attendre les ordres de Xvim (ou son courroux).

Adorateurs de Xvim en colère, hm et hf G3 (24) : TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 2d4 (morgenstern) ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 9 (encombrement léger) ; TA M ; INT Moyenne ; AL LM ; ML 19 ; PX 175.

Morts-vivants de Baine (20) : TAC0 15 ; #AT 2 ; Dg 1d6 (crocs), 2d6 (mains griffues) ; CA 4 ; DV 6 ; VD 12 ; AS Absorption de DEX ; DS Uniquement touchés par des armes +1 ou supérieures, immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *mort*, *illusion*, contre ceux basés sur le froid et contre le poison ; INT Moyenne (9) ; AL LM ; TA M ; ML 18 ; PX 1 400 chaque.

Xana, Grande Prêtresse de Xvim, hf P14 de Xvim* (auparavant P14 de Baine) : TAC0 12/11 ; #AT 1 ; Dg 2d4+4 (*morgenstern +4*) ; CA 0 (*cotte de mailles +3*, bonus de DEX) ; pv 75 ; VD 12 ; AL LM ; TA M






Le Fils de Baine, Iyachtu Xvim, remercie ses fidèles pour leur participation à son ascension.

(1,65 m) ; ML 17 ; PX 12 000 ; OM *Amulette de non-détection, talisman de protection contre le bien.*
F 15, D 15, C 16, I 13, S 17, Ch 16.

Personnalité : Malfaisante, fanatique.

Sorts (8/8/7/5/3/2/1) : Xana peut lancer n'importe quel sort de prêtre des sphères d'influence suivantes : *Accès Majeur* : Générale, Combat, Divination, Nécromancie, Protection ; *Accès Mineur* : Charme, Élémentaire, Garde, Soins, Climat. À vous de choisir.

* Xana est une prêtresse spécialiste de Xvim. Reportez-vous à l'appendice **Nouvelles puissances des Royaumes** du *Livre de campagne*, page 114 pour en savoir plus sur ses capacités spéciales.

Xana possède une bourse contenant 35 pp et un rubis rouge sang d'une valeur de 500 po.

Si plus de 50 % des suivants de Xvim trouvent la mort, faites pour Xana un test de moral à chaque round. Raté, elle fuit vers la surface, où elle commence à fomenter de nouvelles intrigues pour des aventures futures. Le reste des suivants se rend immédiatement.

Quant à Xvim, il est désormais une puissance mineure (différente des quasi-puissances ; voir l'appendice **Nouvelles Puissances des Royaumes** du *Livre de Campagne*, page 114). Mais il est affaibli par la cérémonie et délire au sujet de son nouvel état ; il va lui falloir un peu de temps pour s'y habituer. Dans un dernier rugissement de fureur qui fait trembler la terre, il finit par disparaître pour se reposer.

Bien entendu, si les PJ sont incapables d'arrêter l'absorption de l'énergie vitale des prisonniers, Xvim réussit à devenir une puissance intermédiaire. Quoi qu'il en soit, dans les deux cas, il s'évanouit dans les airs pour digérer sa puissance nouvellement acquise, jurant de se venger des PJ.

Conclusion

Si les PJ réussissent à libérer les prisonniers, faites-les sortir de Château-Zhentil et amenez-les à Valombre. Là, les nobles vous remercient avec gratitude et remettent à chacun la récompense promise de 2 000 po. Les PJ peuvent jouir de la réussite de leur mission, tout en demeurant inquiets quant à l'avenir : le sauvetage s'est bien passé, mais un nouvel acteur est apparu sur la scène des Royaumes, une nouvelle divinité impatiente de se tailler sa part d'adorateurs et de pouvoir ; une divinité très en colère contre eux ! Les PJ ont réussi à gagner un peu de temps pour les Royaumes. La question est désormais : "Combien de temps, et comment l'utiliser au mieux ?"

Chaque PJ survivant reçoit également 5 000 points d'expérience pour l'aventure. Ajoutez-y 2 000 PX si aucun prisonnier n'est mort durant la tentative de sauvetage ; n'y ajoutez que 1 000 PX s'il n'y a eu des tués, mais pas plus de cinq. D'un autre côté, soustrayez 3 000 PX du total final si les PJ ont laissé Xvim devenir une puissance intermédiaire. Donnez-leur également des PX en guise de récompense pour une bonne interprétation et une bonne résolution des problèmes (pas plus de 1 000 PX supplémentaires).



U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast,
Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout, Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web à www.tsrinc.com

Version française éditée sous licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com

Baineliche

CLIMAT/TERRAIN :	Tout terrain
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Néant
INTELLIGENCE :	Supra-géniale (19-20)
TRÉSOR :	A, S, Z
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	17+
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts de prêtre, toucher de *désespoir*, projectiles de feu froid, voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Armes +2 requises pour toucher, aura de *terreur*, immunité contre les sorts, immunité contre le poison, voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25 %
TAILLE :	M (1,50 à 1,80 m de haut)
MORAL :	Fanatique (17-18)
VALEUR PX :	22 000 + 1 000 par DV au-dessus de 17



Il y a bien longtemps, quand Baine, le Dieu des Conflits, fonda son Église, ses adorateurs étaient traqués à mort par les forces du bien. Seuls ceux qui ne se réunissaient pas en nombre important échappaient à ce funeste destin. Fatigué que ses ouailles finissent en victimes, Baine décida que, tous les 50-60 ans, il choisirait le prêtre le plus puissant parmi ses clercs et qu'il lui révélerait un immonde rituel qui le transformerait, par la force de la foi, de la volonté et par sa main divine, en une puissante forme immortelle - une liche de Baine ou baineliche.

Les baineliches sont des formes humanoïdes décharnées, des squelettes en décomposition, dans les orbites noires desquelles brûlent deux points de lumière rouge. Elles sont habillées avec d'élégantes robes cléricales de cérémonie pourrissantes et elles arborent toujours, de manière ostentatoire, le symbole sacré de Baine (la main noire de Baine).

Combat : avant d'être transformées, les baineliches étaient, au minimum, des clercs du 17ème niveau et plusieurs furent même du 20ème niveau et plus. Baine leur octroie quotidiennement leurs sorts, lesquels requièrent toujours des composantes verbales et somatiques, mais pas de composantes matérielles et nécessitent le temps d'invocation normal. Les baineliches peuvent utiliser tout objet magique ordinairement utilisable par les clercs du même alignement.

Les baineliches irradient une aura de pouvoir telle, que toute créature de moins de 5 dés de vie (ou inférieure au 5ème niveau) qui les voient doit fuir de terreur pendant 5d4 rounds. Celles avec 5 dés de vie ou plus (ou niveaux) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter cet effet.

Leur toucher glacial inflige 1d10 points de dégâts et oblige leurs victimes à réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, comme si elles avaient été touchées par le sort *émotion*, ou à souffrir d'un complet *désespoir*.

Les baineliches sont aussi capables de générer un feu d'énergie bleu-vert glacial qui inflige 3d10 points de dégâts. Les êtres habituellement immunisés contre le froid (en raison de leur nature ou d'un objet ou d'un effet magique) subissent la moitié des dégâts. Les baineliches peuvent lancer, sur une distance de 60 mètres, jusqu'à deux boules de ce feu froid par round.

Les baineliches ne peuvent être touchées que par des armes magiques d'un enchantement +2 ou mieux. Elles sont aussi immunisées contre les sorts et les types de sorts suivants : *charme*, *sommeil*, *affaiblissement*, *métamorphose*, *froid*, *électricité*, *folie* et *mort* et contre tous les types de poison. Elles ne sont jamais affectées par la lumière du soleil. Elles ne peuvent pas être repoussées quand elles sont dans leur repaire ou dans des zones dédiées au culte de Baine. Sinon, elles le sont selon la colonne Spécial de la Table 47 du *Guide du Maître ou* 61 du *Manuel des Joueurs*. L'eau bénite d'un temple loyal bon de Lathandre leur inflige 1d10 points de dégâts par fiole ; les autres eaux bénites provoquent seulement 1d6 points de dégâts.

La destruction d'une baineliche est identique à celle d'une liche, c'est-à-dire centrée sur l'éradication de son phylactère. L'anéantissement de ce réceptacle magique la tue immédiatement. Si, par contre, cet objet n'est pas trouvé et que la baineliche est réduite à 0 pv, elle se reforme en 2d10 jours sur le site du phylactère. La personne qui détruit le phylactère d'une baineliche, et quiconque à moins de 3 mètres, doit faire un jet de sauvegarde contre la mort magique à -1 ou être frappée à mort par la force d'une incroyable explosion d'énergie négative générée par cette destruction.

Habitat/société : dans les temps anciens, les baineliches utilisaient leurs remarquables pouvoirs pour répandre la parole de Baine dans tout Féérune et défendre les ouailles du dieu. C'étaient les ultimes gardiennes de la foi bainite. Nombreuses étaient celles qui étaient vénérées comme des demi-dieux et tous ceux qui entraient en contact avec elles disaient qu'elles étaient les "Bouches de Baine". Cependant, dès que les suivants des bonnes divinités fééruniennes, les Lanthandrites en particulier, connaissaient l'existence d'une baineliche, ils se réunissaient en masse pour la détruire avant que son pouvoir ne devienne trop important. En outre, comme chaque baineliche se considérait comme le chef naturel de l'Église bainite et était peu disposée à céder un quelconque pouvoir temporel à un Grand Impercepteur vivant, cela provoqua de graves problèmes au sein même de l'Église. Il en résulta que Baine ne fut pas entièrement satisfait de ses baineliches et qu'il renonça à révéler le rituel noir à son clergé après 1010 CV. Avant cette date, des archives rapportent la création d'au moins 35 baineliches et seulement la mort de 10 d'entre elles.

Écologie : plus une baineliche vieillit, plus son pouvoir devient important. Tous les 100 ans d'existence, la créature gagne 1 niveau d'expérience de clerc (concernant les sorts), une augmentation de sa résistance à la magie de 5 % et une des capacités spéciales détaillées ci-dessous. D'autres capacités peuvent être gagnées après 400 ans, mais elles n'ont pas été rapportées par les sages.

L'Ultime Douleur : toute créature vivante qui croise le regard d'une baineliche subit 2d10 points de dégâts dus à la douleur d'un déchirement musculaire, sauf à réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. La baineliche utilise ce pouvoir quand elle le souhaite.

La Voix de la Malignité : la victime à qui une baineliche parle pendant 1 tour doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou entrer dans une transe somnolente au cours de laquelle elle révèle tous les secrets qu'elle connaît. Le jet de sauvegarde peut être refait tous les 6 tours. Pour toutes les heures consécutives durant lesquelles la baineliche parle à la victime, une pénalité de -1 est appliquée à tous les jets de sauvegarde suivants.

L'Étreinte de la Mort : le toucher d'une baineliche tue instantanément à moins que la cible ne se sauvegarde contre la mort magique. Une personne ainsi tuée ne peut être ressuscitée que par un prêtre bon, jamais par des potions ou des objets magiques. Les baineliches peuvent utiliser cette capacité une fois par jour. Quand *l'Étreinte de la Mort* est active, un halo scintillant de feu noir entoure leurs mains.

Danseur écarlate de brume

CLIMAT/TERRAIN :	Marécages, égouts
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Grappe
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi- (2-4)
TRÉSOR :	S
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	10-100
CLASSE D'ARMURE :	1 (8 après s'être nourri)
DÉPLACEMENT :	Vol 24 (A) (vol 12 (B) après s'être nourri)
DÉS DE VIE :	1 par 10 présents
TAC0 :	Varie en fonction du nombre de dés de vie
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d3 par dés de vie
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de sang
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	Mi (5 cm de diamètre)
MORAL :	Champion (15-16)
VALEUR PX :	10 danseurs : 35 — 60 danseurs : 420
	20 danseurs : 65 — 70 danseurs : 975
	30 danseurs : 120 — 80 danseurs : 1 400
	40 danseurs : 175 — 90 danseurs : 2 000
	50 danseurs : 270 — 100 danseurs : 3 000



Les danseurs écarlates sont identiques aux morts cramoisies, mais ils sont beaucoup plus petits et se réunissent en grappes de 10 à 100 individus. Ce sont des versions miniaturisées de leurs redoutés cousins des marais, mais sans trait humanoïde (tel qu'un visage avec un regard intelligent). D'aucuns pensent que ces créatures sont les versions jeunes des malveillantes morts cramoisies.

Les danseurs écarlates n'évoluent que dans les conduits souterrains de Château-Zhentil, un environnement qui s'est révélé être le repaire parfait pour eux. C'est une des raisons qui rend les égouts de la ville mortels à traverser.

Combat : les danseurs écarlates sentent la présence de créatures à sang chaud dans un rayon de 30 mètres. La brume rouge qui les entoure absorbe le sang de leurs victimes grâce à des tentacules vaporeux écarlates. La quantité de sang drainée dépend du nombre de danseurs présents - plus il y en a, plus grande est la quantité de sang volée à chaque round. Chaque grappe de dix danseurs écarlates possède 1 DV (et le TAC0 approprié) et absorbe 1d3 points de vie à chaque toucher réussi.

Parce que les danseurs écarlates sont partiellement brumeux, les armures en métal et en cuir n'offrent aucune protection contre eux.

Avant qu'une grappe de dix danseurs écarlates (valant 1DV) n'ait absorbé du sang, elle a une Classe d'Armure de 1, mais après avoir absorbé 7 points de vie en sang, elle devient plus lente et sa Classe d'Armure tombe à 8. Elle peut absorber jusqu'à 14 points de vie avant de s'arrêter d'attaquer pour digérer.

Évoluant dans l'obscurité, les danseurs écarlates sont incapables de supporter la lumière du soleil. Même si celle-ci ne leur inflige aucun dégâts physiques, ils la fuient instinctivement.

Habitat/société : les danseurs écarlates vivent en grappes dans les sous-sols de Château-Zhentil, flottant dans l'air à la recherche de nourriture. Le seul moment où ils ne volent pas est quand ils ont consommé leur part quotidienne de sang (c'est-à-dire 14 points de vie pour 10 danseurs écarlates). Ils cherchent alors un site à l'écart pour se reposer pendant 1d4 heures.

Comme, en principe, seuls les sots s'aventurent sous Château-Zhentil, les danseurs écarlates se nourrissent principalement de souris, de rats et d'autres habitants à sang chaud qui y évoluent. Leur nourriture favorite reste cependant les humains, car leur reproduction exige du sang de cette espèce.

Les similarités entre les danseurs écarlates et les morts cramoisies sont troublantes, particulièrement pour les seigneurs de Château-Zhentil, qui redoutent une possible explosion des morts cramoisies dans la cité. En fait, seuls leur apparence et leur type d'attaque les rapprochent. Les morts cramoisies et les danseurs écarlates ne sont en aucun cas biologiquement apparentés.

Les forces ténébreuses de Château-Zhentil connaissent l'emplacement de cinq grappes de danseurs écarlates dans les égouts de la ville. Ces zones sont indiquées sur certaines cartes et sont connues par le bouche à oreille. Cependant, les égouts de la cité ne sont pas leur unique habitat. Beaucoup d'entre eux vivent en petites grappes dans les tunnels qui sillonnent le sous-sol de Château-Zhentil - et leur nombre est plus élevé dans les tunnels les plus profonds.

Écologie : les danseurs écarlates ont besoin de petites quantités quotidiennes de sang pour survivre. Une grappe qui vit trois jours sans se nourrir, meurt. Toutefois, comme les égouts de Château-Zhentil sont pleins de vermine et autres monstres déplaisants, s'alimenter est rarement un problème. Alors que les danseurs écarlates ont besoin de sang humain pour se reproduire, n'importe quel type de sang riche en fer convient à leur nutrition.

Les danseurs écarlates ne sont en aucun cas malveillants. Ils font simplement ce qu'ils ont à faire pour survivre, tout comme le ferait n'importe quel animal ayant faim. Leur origine est inconnue. Certains croient qu'ils seraient le fruit d'une expérience zhentarim qui aurait mal tourné. La vérité est certainement profondément enterrée sous Château-Zhentil.

Déchireur

CLIMAT/TERRAIN :	Tout terrain
FRÉQUENCE :	Très rare (unique)
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Élevée (14)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	-3
DÉPLACEMENT :	24
DÉS DE VIE :	13 (104 points de vie)
TACO :	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d10/1d10/2d10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Équarrissage, furie berserk, surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération, les armes +1 ou mieux infligent des dégâts normaux, les armes en fer ou en argent infligent 1 point de dégâts, immunité contre les sorts, regard de terreur
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %
TAILLE :	G (2,70 m de haut)
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR PX :	19 000



Créé au plus profond des laboratoires d'expérimentation de la Forteresse Noire, le déchireur est, sans aucun doute, la créature la plus sauvage qui ait jamais foulé Féerune. Sa naissance ne fut que pur accident, et tous les efforts pour essayer de reproduire l'expérience ont abouti à des échecs.

L'impavide déchireur représente 2,70 m imposants de muscles, de tendons, de griffes et de dents. Une fourrure rase, d'un noir profond, rendue mate par une sécrétion gluante ressemblant à de la sueur, couvre tout son corps. Ses dents mesurent entre 12 et 24 cm de long et sont affûtées comme un rasoir. Ses griffes, tout aussi longues, sont souvent recouvertes des restes de sa dernière victime. Ses yeux d'ambre luisants remplissent d'effroi ceux qui les voient... quelques instants avant de mourir. La créature éprouve une haine intense à l'égard de toute vie et tue sans pitié ni remords.

Combat : le déchireur est l'une des créatures les plus sauvages et dérangées de tous les Royaumes et c'est probablement la plus mortelle des Contrées du Mitan. Il est incroyablement rapide pour sa taille et impose une pénalité de -2 à tous les jets de surprise quand il n'est pas rencontré en terrain dégagé. Il profite d'une infravision de 18 mètres. De plus, tous ceux qui croisent son regard doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou être cloués sur place en proie à une indicible terreur et être incapables d'agir pendant 13 rounds (ou jusqu'à ce que la peur soit dissipée). Le déchireur attaque avec ses deux griffes et sa redoutable morsure ; si ces trois attaques sont réussies, la victime subit 2d10 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il la déchiquette et la lacère.

Le plus grand avantage du déchireur est sa capacité à régénérer des points de vie. Il regagne, en effet, 4 points de vie par round et le double s'il se met dans une furie berserk. Sa régénération est identique à celle d'un troll et se produit même s'il est réduit à -10 points de vie. Seuls les dégâts électriques peuvent définitivement tuer le déchireur. Quand il est amené à -10 pv, plus de la moitié des dégâts infligés doivent avoir été électriques pour qu'il soit mort et ne régénère pas.

Le déchireur bénéficie d'une résistance à la magie de 30 % et est immunisé contre tous les poisons, les enchantements de type *charme* et les sorts d'*immobilisation*. Les armes normales ne le touche pas. Les armes en argent et en acier froid ne lui font qu'un effet minime : 1 point de dégâts par touche réussie. Les armes magiques lui infligent les dégâts normaux.

Si le déchireur est amené, d'une quelconque façon, à moins de la moitié de ses points de vie, il entre dans une furie berserk, ce qui double le nombre de ses attaques et réduit sa Classe d'Armure à -4. Ses attaques sont alors d'une telle brutalité que si son adversaire subit plus de 40 points de dégâts en un round et qu'il n'est pas déjà mort, il doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique ou être immédiatement réduit à 0 point de vie - et être à la merci du déchireur.

Habitat/société : la création du déchireur fut un accident. C'est le résultat d'une combinaison impie entre un tanar'ri conjuré et un prisonnier humain du Zhentarim. En effet, alors qu'il autorisait d'une façon abominable un tanar'ri à tuer un prisonnier pour le plaisir, un mage zhentarim rata une invocation d'un sort inconnu. Le sort tua le magicien et fusionna le tanar'ri et l'humain agonisant. La créature qui en résulta décima des centaines de Zhentils dans la Forteresse Noire avant de s'enfuir dans les Collines Lointaines au sud de la citadelle, où elle chasse depuis. Pour autant que cela concerne le déchireur, son existence a commencé dans les donjons de la Forteresse Noire.

Le déchireur ressent une douleur constante due à son union impie. La seule façon qu'il connaisse pour se soulager temporairement est de tuer et de dévorer des proies - ainsi, c'est une machine à manger constamment active. Comme il ne redoute rien, il est réellement mortel.

Les Zhentarims désespèrent de capturer le déchireur car toutes les tentatives, qu'elles soient le fait des magiciens zhentarims ou des troupes zhentilars, ont provoqué leur perte et n'ont pas été couronnées de succès.

Écologie : le déchireur ne connaît rien, hormis la douleur et le besoin de manger. Son estomac peut digérer tout ce qui est organique et se moque de la fraîcheur du repas. La bête doit se nourrir au moins deux fois par jour mais le fait plus fréquemment pour le simple plaisir. Le déchireur est actuellement unique et n'a aucun moyen de perpétuer son espèce.

Élemental de la Nature

CLIMAT/TERRAIN :	Forêt
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Aucun
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	18 (140 points de vie)
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	5d10/5d10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération, immunité contre la protection contre le mal
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	T (10,50 m)
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR PX :	15 000

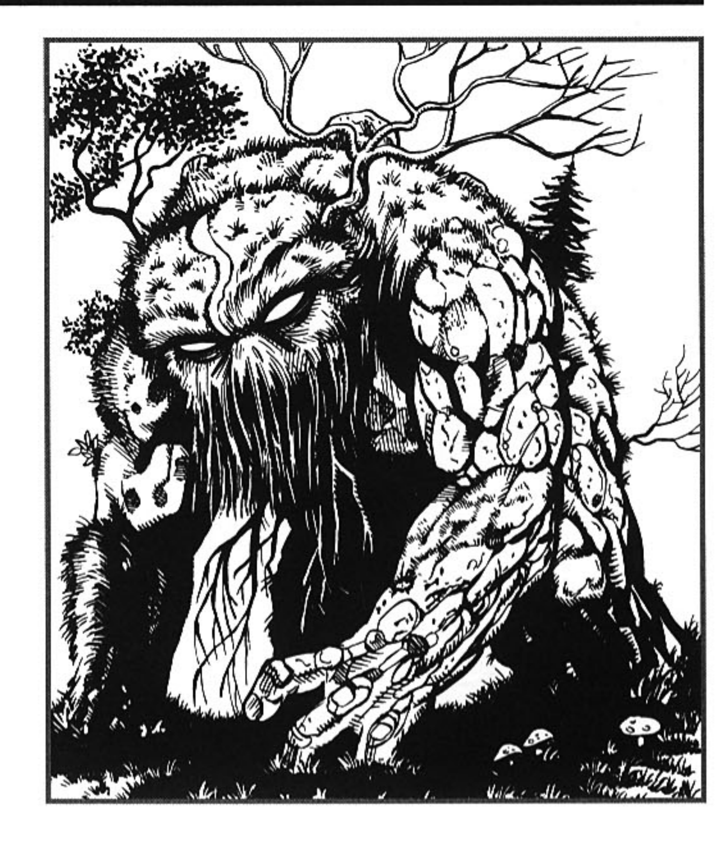
L'élémental de la nature est un être dont les origines remontent à l'apogée de Netheril. Le sort qui permet de le conjurer ne se trouve que dans les bibliothèques et les tombes vieilles de plus de 2 000 ans. C'est un être dont le corps est composé de terre, de feu, d'eau et d'air ainsi que d'une force que quelques mages appellent le cinquième élément, l'esprit ou la vie. L'élémental de la nature est l'un des élémentaux les plus puissants.

Quand il est conjuré, l'élémental de la nature prend une grossière apparence d'humanoïde qui marche. Il est titanesque et peut facilement atteindre des hauteurs de 10,50 mètres ou plus. Son enveloppe corporelle est constituée de l'écosystème dans lequel il est appelé. Généralement, il apparaît sous une forme terreuse, couverte de gazon et d'arbrisseaux, avec des rus et des petits animaux qui sillonnent son corps en défiant les lois de la gravité. L'élémental de la nature ne parle pas et n'est convoqué que pour une seule et unique chose : ramener une certaine région à l'état sauvage. Tout ce qui se trouve dans cette zone est anéanti, que ce soit les villages, les immeubles, les humains et les humanoïdes. Même la plus petite hutte d'herbe ne peut échapper à cette éradication. Les seules personnes immunisées contre la furie dévastatrice de l'élémental de la nature sont celui qui a jeté le sort de conjuration et jusqu'à 10 personnes par niveau de l'invocateur dans un rayon de 100 mètres, désignées par lui lors du lancement du sort.

À la différence des autres élémentaux, l'élémental de la nature ne peut pas être contrôlé. Sa tâche et la zone dans laquelle il l'exécute sont définies lors de sa conjuration. Si la région est dépourvue de signes de civilisation, il retourne simplement là d'où il vient. Il n'est pas affecté par les sorts de *protection contre le mal* et les magies similaires destinées à garder à l'écart les créatures extraplanaires.

Combat : il est extrêmement ardu de combattre un élémental de la nature. La plupart des gens préfèrent l'éviter plutôt que l'affronter. Pour le tuer, il faut lui infliger, en 1 round, une quantité de dégâts égale au total de ses points de vie ; sinon, à la fin du round, il régénère tous les dommages qu'il a subis. Si l'élémental de la nature est séparé, d'une quelconque façon, de son environnement (y compris l'air), il ne peut pas régénérer. Cependant, les circonstances qui font qu'il serait isolé de cette manière sont extrêmement difficiles à créer (le placer magiquement dans un vide, le traîner dans l'espace ou dans le phlogiston, etc.).

Quand il se bat, ses poings massifs frappent deux fois par round et infligent 5d10 points de dégâts. Il a l'équivalent d'une force de titan (Force 25). Les objets magiques qu'il traverse (pas simplement les armes magiques utilisées pour l'attaquer) doivent réussir un jet de sauvegarde contre la désintégration ou être restructurés dans le nouvel environnement et détruits. L'élémental de la nature ne se fatigue jamais, mais il se disperse après avoir rénové une zone de 1,6 kilomètre ou que 24 heures se sont écoulées.



Habitat/société : l'origine des élémentaux de la nature est un mystère, car leur plan d'existence exact est inconnu. Quelques-uns émettent des théories selon lesquelles, ils seraient des avatars extrêmement mineurs d'une divinité adorée par l'invocateur. Par manque de meilleures explications, la plupart des sages s'en tiennent à celle-ci.

Écologie : l'élémental de la nature restructure l'environnement de la région désignée. Presque immédiatement après son passage, de nouvelles plantes se mettent à pousser, des animaux arrivent en une nuit, l'eau et les sources sont purifiées et les signes de destruction, de culture, d'influence ou d'habitations civilisées disparaissent.

Les élémentaux de la nature sont convoqués par le sort de prêtre du 7ème niveau *conjuration d'un élémental de la nature*. Ce sort est une magie de conjuration/convocation des sphères Élémentaire, Végétale et de la Conjuration et il est réversible. L'inverse de ce sort, *renvoi d'un élémental de la nature* disperse un élémental de la nature conjuré. Les composantes matérielles de ce sort sont de l'encens brûlant, de l'argile molle, du soufre, du phosphore, de l'eau, du sable et un symbole correctement consacré de la divinité à invoquer. Le symbole sacré est la seule composante à résister à l'incantation du sort. *Conjuration d'un élémental de la nature* est entièrement détaillé dans le chapitre *Nouveaux sorts* du Livre de Campagne de la boîte *Les Ruines de Château-Zhentil*.

Esprit zhentarim

CLIMAT/TERRAIN :	Toutes/régions contrôlées par le Zhentarim
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Aucun
INTELLIGENCE :	Élevée (13-14)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Mauvais quelconque
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	-2
DÉPLACEMENT :	Vol 12 (C)
DÉS DE VIE :	7
TACO :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de points de vie, possession
DÉFENSES SPÉCIALES :	Armes magiques +1 ou mieux requises pour toucher, immunité contre les sorts, invisible et intangible à volonté
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	M (1,50 à 1,80 m de haut)
MORAL :	Fanatique (17-18)
VALEUR PX :	6 000



Un esprit zhentarim est l'essence d'un magicien zhentarim qui connut une mort horrible des mains de ses ennemis ou de traîtres camarades. L'esprit du magicien est extrêmement vengeur et il reste sur le Plan Primaire par la seule force de sa volonté, jusqu'à ce qu'une tâche soit accomplie ou qu'il se venge de ceux qui l'ont tué. Les esprits zhentarims sont rarissimes, car seule la mort d'un magicien supérieur au 14ème niveau peut donner naissance à un de ces esprits rancuniers.

Les esprits zhentarims sont des esprits semi-transparents qui ressemblent à des spectres et ceux qui confondent les deux finissent souvent morts. Ils apparaissent tels qu'ils étaient au moment de leur mort, portant leurs blessures fatales.

Combat : les esprits zhentarims ne peuvent plus lancer de sorts, mais sont encore capables de converser avec les êtres du Plan Primaire dans les langues qu'ils connaissaient de leur vivant. Ce ne sont pas des morts-vivants au sens propre du terme - ce qui signifie qu'ils ne sont pas affectés par l'eau bénite, qu'ils ne peuvent pas être repoussés et qu'ils ne sont pas reliés au Plan Négatif. Ce sont simplement des être retenus sur le Plan Primaire par leur indomptable force de volonté, refusant le repos (ou jugement) final jusqu'à ce qu'ils en aient fini avec leurs assassins. Un esprit zhentarim peut devenir invisible et intangible à volonté, mais il doit se matérialiser pour attaquer.

Les esprits zhentarims prennent principalement pour cible leurs meurtriers. Leur attaque absorbe des points de vie à leur victime à la vitesse de 1d8 par coup. La perte de ces points de vie est permanente, si la cible de la vengeance de l'esprit est son assassin, alors que toutes les autres cibles récupèrent les points de vie normalement.

Les esprits zhentarims ont aussi la possibilité de posséder les gens grâce à l'usage de leur capacité *réceptacle magique* qu'ils peuvent essayer une fois par round ; ils ne peuvent dominer qu'une seule personne à la fois. Ils doivent être à moins de 800 mètres de la victime possédée pour exercer un contrôle sur elle. Ils utilisent souvent ces possédés pour se rapprocher de leurs cibles et les tuer ou les blesser. Mais ils doivent abandonner la possession d'une personne avant d'attaquer une victime avec leur toucher absorbant.

Lorsqu'ils s'attaquent directement à une victime, les esprits zhentarims prennent d'extrêmes précautions. Quand ils ont tué les responsables de leur mort, ils s'en vont connaître le Jugement dernier. Il est impossible de les tromper sur la mort de leur victime - ils savent toujours si elle est réellement morte ou non.

C'est une chose difficile que de tuer des esprits zhentarims car ils reforment par la force de leur volonté après 100 jours quand ils sont réduits à moins de 0 point de vie. La seule façon de les détruire définitivement est de les tuer en utilisant un *doigt de mort*, un *mot de pouvoir mortel* ou un *souhait*. Ils bénéficient des jets de sauvegarde normaux contre ces sorts.

Les esprits zhentarims sont immunisés contre tous les sorts, exceptés *projectile magique*, *protection contre le mal*, *doigt de mort*, *mot de pouvoir mortel* et *souhait* ; tous les autres passent au travers eux comme s'ils étaient immatériels. Ils sont aussi immunisés contre les armes qui ne sont pas de nature magique (d'au moins +1) et subissent seulement la moitié des dégâts d'une *masse de disruption*.

Habitat/société : leur détermination à annihiler leurs assassins est exceptionnelle, et ils défient le Jugement dernier pendant des périodes de temps indéfinies pour exercer leur vengeance. Et ceci, grâce à la force de leur volonté (Sagesse minimum de 16) et à leur lien avec les arts magiques (ce sont, au minimum, des magiciens du 14ème niveau).

Les esprits zhentarims ont été, jusque-là, uniquement en relation avec les magiciens du Zhentarim, et beaucoup pensent que la tendance de ces derniers à former ces esprits peut être attribuée aux moyens magiques qu'ils utilisent pour allonger leur vie. Un esprit zhentarim se forme un jour ou deux après la mort d'un magicien zhentarim et il met immédiatement sa vengeance à exécution.

Écologie : les esprits zhentarims n'ont pas besoin de nourriture ou de repos. Leur seul but est la destruction de leur(s) assassin(s). Ils perdurent sur le Plan Primaire jusqu'à ce qu'ils aient assouvi leur vengeance ou qu'ils soient détruits.

Fatalomage

CLIMAT/TERRAIN :	Tout terrain
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Magique
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	-2
DÉPLACEMENT :	18, vol 18 (C)
DÉS DE VIE :	10
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3d8/3d8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Drain temporaire d'invocation de sort
DÉFENSES SPÉCIALES :	Coquille antimagique de 0,90 mètre de rayon
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	100 %
TAILLE :	G (2,40 m de haut)
MORAL :	Sans peur (19-20)
VALEUR PX :	11 000



Il y a habituellement beaucoup de magiciens, zhentils et non-zhentils, à Château-Zhentil. Or, les magiciens non-zhentils sont considérés par les magiciens zhentils comme une menace. En réponse à cela, les plus puissants de ces derniers se sont regroupés pour assurer leur suprématie perpétuelle et ont conçu une horreur destinée à détruire leurs concurrents : le fatalomage.

Le fatalomage exhale une odeur distinctive d'ozone, comme celle d'un éclair pendant un orage croisée à celle de l'acide citrique. ("C'est comme être assailli par quelque chose qui sent le pamplemousse électrique pourri", commentait jadis un mage infortuné.) C'est un grand monticule conique de boue jaune et brune, luisant d'humidité, surmonté d'une tête humaine desséchée et dépourvue d'yeux, et doté de deux lourds appendices qui pendent sur le côté.

Combat : les fatalomages attaquent en balançant leurs lourds appendices semblables à des massues, qui infligent 3d8 points de dégâts chacun. Ils s'en prennent toujours en premier aux magiciens, puis aux prêtres et enfin à tous les autres.

Leurs attaques les plus insidieuses sont réservées aux magiciens. Quand un fatalomage est la cible d'un sort lancé par un magicien situé à moins de 54 mètres de lui, il se concentre sur lui et commence à le traquer. Une fois au corps à corps, un tentacule visqueux surmonté d'un œil desséché injecté de sang jaillit de l'intérieur du corps du monticule et tente de toucher le magicien au front (cela exige un jet d'attaque réussi). S'il le touche, l'effet est identique à une absorption de niveau, mais uniquement concernant des sorts que le magicien peut lancer. Ainsi, un magicien du 11ème niveau qui a été touché par l'appendice ne pourrait lancer que des sorts de magicien du 10ème niveau. Les sorts qui ne sont plus à sa portée s'envolent de son esprit. Les magiciens qui survivent à cette attaque récupèrent 1 niveau de capacité de lancer de sort par heure, mais il faut qu'ils réapprennent les sorts qu'ils ont perdus. Cette absorption n'affecte pas les jets de sauvegarde du magicien, son TAC0 ou ses points de vie.

Les fatalomages sont aveugles. Ils pistent leurs proies avec leur infaillible sensibilité à la magie aussi bien qu'avec de petits organes sensoriels localisés dans les fibres boueuses qui couvrent leur corps et leurs appendices d'attaque. Ils sont donc immunisés contre les illusions ou les sorts qui requièrent de la victime de posséder une vision.

Les fatalomages irradient aussi une *coquille antimagique* dans un rayon de 90 cm. Ainsi, un guerrier avec une armure magique et une épée langue de feu finit par combattre réellement un fatalomage avec une épée longue et une armure normales. Une fois que les objets sont sortis du champ de la barrière invisible, leur magie revient.

Quand un fatalomage est tué, toute l'énergie magique qu'il renferme jaillit dans une vague magique d'entropie explosive qui se comporte comme si chaque être dans un rayon de 4,50 m était un entropiste ayant évoqué un hiatus entropique (voir le *Recueil de Magie*, page 5). Cet effet dure pendant cinq rounds ; à chaque round, lancez un dé sur la Table 2 : Résultats des hiatus, page 7, dans le *Recueil de Magie* pour chaque être (excepté le fatalomage), en considérant le "lanceur", quand il est cité dans les résultats, comme étant la cible du hiatus. Les résultats qui n'ont aucun sens n'ont aucun effet. (Sinon, le MD peut considérer que chaque être dans un rayon de 4,50 mètres comme la victime de cinq décharges successives d'une *baguette prodigieuse*, une à chaque round pendant cinq rounds.)

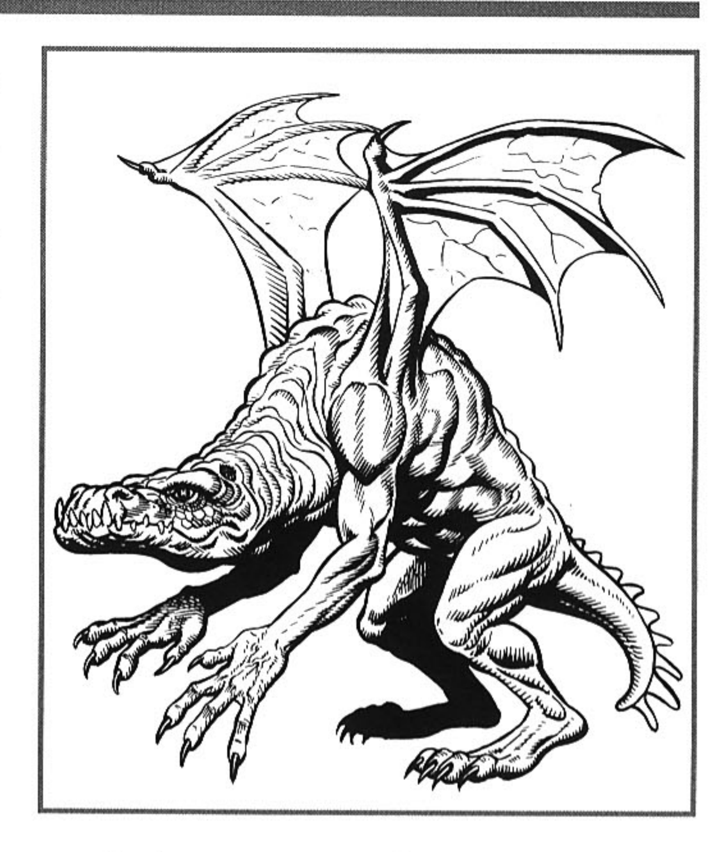
Habitat/société : un fatalomages est créé à partir d'un magicien dont le corps et l'esprit ont été transformés par un sort rare et interdit. Il est sous le contrôle partiel de l'archimage qui a lancé le sort qui l'a créé. L'archimage est capable de lui ordonner de faire certaines tâches et le fatalomage est, dans une large mesure, libre de les accomplir à sa façon. Si l'archimage meurt, le fatalomage devient un rôdeur, et alors plus aucun magicien n'est en sécurité.

Les fatalomages sont des créatures solitaires. Il circule des rumeurs selon lesquelles si deux fatalomages s'approchent à moins de 3 mètres l'un de l'autre, ils déclenchent un champ de résonance qui explose en 1d4 rounds, créant une zone de magie morte de 12 mètres de diamètre qui dure pendant un mois et qui annihile toutes les créatures qui s'y trouvent. Pis, on affirme qu'il y a une minuscule chance (1 %) que, au lieu de la zone de magie morte, c'est une *sphère d'annihilation* qui se créée.

Écologie : les fatalomages ont été créés pour une seule raison : tuer les invocateurs de sorts non-zhentils. La déesse Mystra, le dieu Azuth et leurs clergés abhorrent les fatalomages. Leurs prêtres de haut niveau imposent quelquefois à ceux qui ont agi contre leur foi une *quête* ou une *croisade* pour détruire un fatalomage. On sait que les prêtres spécialistes de haut niveau d'Azuth reçoivent un sort qui leur permet de détruire ces horreurs.

Gargouille gardegouille

	Gardegouille	Majeure
CLIMAT/TERRAIN :	Région quelconque	Région quelconque
FRÉQUENCE :	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout	Tout
RÉGIME :	Aucun	Aucun
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1-6	1-6
CLASSE D'ARMURE :	4	4
DÉPLACEMENT :	9, Vol 15 (A)	9
DÉS DE VIE :	1+1	3+1
TAC0 :	19	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d3/1d3/1d4	1d4/1d4/1d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise, morsure empoisonnée	Morsure empoisonnée
DÉFENSES SPÉCIALES :	Hurlement, immunité contre les sorts	Hurlement immunité contre les sorts
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant	Néant
TAILLE :	P (60 cm de haut)	M (1,20 à 1,80 m de haut)
MORAL :	Sans peur (20)	Sans peur (20)
VALEUR PX :	975	975



Les gardegouilles sont de puissants automates créés par des magiciens zhentarims pour garder leurs trésors, leurs familles, leurs logis et les endroits secrets qu'ils chérissent. Leur construction est identique à celle des golems, mais la tâche est beaucoup plus facile. Les gardegouilles mesurent seulement 60 cm de haut (ou de long), sont sculptées dans une pierre dure (comme du granit ou du basalte) et sont façonnées en forme de gargouille modifiée ou en une quelconque créature reptilienne.

Leur relative petite taille leur permet de se dissimuler parmi les possessions du magicien, quelquefois en se faisant passer pour des statuettes décoratives ou des presse-papiers. Les gardegouilles peuvent ou non posséder des ailes, en fonction de leur construction, mais toutes ont la capacité de voler.

Combat : la petite stature d'une gardegouille lui permet de surprendre souvent des adversaires, pénalisant leur jet de surprise de -3. Sa morsure et ses griffes n'infligent que peu de dégâts. Le réel danger se trouve dans sa morsure empoisonnée, qui requiert un jet de sauvegarde contre le poison à -1. Si ce jet échoue, la victime meurt en 1d4+1 rounds. La quantité de poison contenue dans ses crocs autorise deux morsures. Ensuite, son propriétaire doit les recharger. Même si le poison mortel est la norme, il peut employer n'importe quel type de poison.

La gardegouille est aussi capable d'émettre un hurlement perçant, qui peut être entendu jusqu'à 800 mètres, alertant les membres de la milice urbaine ou déclenchant des pièges ou des effets de sorts programmés. Ce cri perçant empêche toute invocation de sort à moins de 6 mètres de la créature, qui peut continuer de hurler pendant 6 rounds - et ce même quand elle attaque.

Parce que c'est une machine et qu'elle n'est pas vivante, la gardegouille est immunisée contre tous les sorts d'*immobilisation*, de *charme*, ceux affectant l'esprit et contre toutes les formes de poison. Elle subit seulement la moitié des dégâts des sorts basés sur le feu et le froid en raison de sa constitution en pierre. Les attaques électriques ne l'affectent pas. Lancer *façonnage de la pierre* sur une gardegouille répare tous les dégâts qu'elle a encaissés et la remet à neuf. Les sorts suivants la détruisent instantanément si elle en est la cible : *tremblement de terre*, *transmutation de la pierre en chair* et *transmutation de la pierre en boue*. Elle ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde.

Habitat/société : les gardegouilles n'entreprennent aucune action indépendante et n'existent que pour faire ce que leur propriétaire leur a été ordonné. Elles peuvent reconnaître jusqu'à cinq êtres, en plus de leur propriétaire, qu'elles n'attaquent pas. Tous les autres sont agressés instantanément. Elles suivent des ordres simples ("garde cette pièce", "n'autorise personne d'autre que moi" etc.), mais ne sont pas assez intelligentes pour accomplir des tâches compliquées, comme délivrer des messages.

Pour créer une gardegouille, un magicien a besoin d'un bloc de pierre d'une taille d'au moins 1,20 m³, qu'il modèle dans la forme souhaitée avec un sort de *façonnage de la pierre*. Après coup, une série de sorts supplémentaires connus uniquement du Zhentarim sont lancés sur la construction pour l'animer et la doter d'une intelligence minimale.

Le coût de création d'une gardegouille varie entre 1 000 et 2 000 pièces d'or. La majeure partie de l'argent va à la sélection et à l'exploitation de la pierre appropriée ainsi qu'à l'achat des composantes nécessaires à la mise en service de la construction.

Les gardegouilles vivent aussi longtemps que leurs propriétaires, après quoi leur animation cesse et elles deviennent de simples statues. Celles qui sont vendues ou abandonnées avant la mort de leur propriétaire ne se figent pas. Au lieu de cela, leur durée de vie se relie à la vie de leur nouveau propriétaire. Après 50 ans, la durée du sort qui anime la gardegouille expire. Cette dernière peut être réanimée pour le coût de sa création originale et en utilisant la même procédure que celle qui l'a créée.

Écologie : les gardegouilles ne vivent que pour servir leurs maîtres et n'ont pas d'autres buts dans la vie. Au fil des ans, elles peuvent requérir quelques petites réparations, en fonction de l'endroit où elles sont gardées (à l'extérieur ou à l'intérieur). Le sort *façonnage de la pierre* est alors requis. Elles n'ont pas besoin de manger ou de dormir et sont constamment vigilantes. Si elles sont correctement entretenues, les gardegouilles font de simples gardiens peu onéreux.

Gardegouille majeure

Une gardegouille majeure est une version plus grande et plus résistante de la gardegouille ordinaire, sa taille variant de 1,20 m à 1,80 m de hauteur. Les gardegouilles majeures ne peuvent pas voler ou surprendre leurs adversaires comme le font leurs consœurs plus petites. Leur vitesse de déplacement est de 9.

La création d'une gardegouille majeure requiert un *souhait* ou *souhait mineur* pour l'animer est cela en raison de sa masse supérieure. Son coût peut s'élever jusqu'à 10 000 pièces d'or, dû à la quantité de pierre de haute qualité requise pour la créer et les sorts supplémentaires nécessaires pour l'animer. Seuls les magiciens les plus puissants ont la capacité de créer des gardegouilles majeures et peu connaissent le secret de leur création.

CLIMAT/TERRAIN :	Tout
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Néant
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	8 (50 points de vie)
TACO :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d10/1d10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunité contre les sorts, le feu et le froid, immunité partielle contre l'électricité, réduction des dégâts selon le type d'arme
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	M (1,50 à 1,80 m de haut)
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR PX :	8 000

Les gardiens de coffres sont une création simple, mais coûteuse, des magiciens zhentarims. Ils sont vendus aux seigneurs de Château-Zhentil et d'ailleurs pour garder leurs trésors les plus précieux. Ce sont des constructions de pierre et de métal qui exigent une incroyable fortune pour être créés, mais ils sont constamment vigilants et très efficaces dans leur travail.

Les gardiens de coffres peuvent ressembler à n'importe quel type de créature, des chiens aux personnes (bien qu'ils ressemblent généralement à des statues ou à d'autres créatures humanoïdes n'excédant pas 1,80 m de haut), mais ils ont toujours deux appendices, comme des mains ou des griffes, avec lesquels ils attaquent.

Combat : l'attaque d'un gardien de coffres est directe. Elle consiste en deux attaques de pugilat qui infligent 1d10 points de dégâts par coup. Mais ce sont ses pouvoirs magiques qui font de lui un adversaire très gênant, car ils lui permettent de détecter les intrus et de résister à des attaques magiques.

Le gardien de coffres peut utiliser à volonté *détection de la magie*, *détection de l'invisible* et *vision véritable*. Ses attaques peuvent atteindre le Plan Astral et le Plan Éthéré et blesser ceux qui ne peuvent être touchés que par des armes magiques, en argent ou en fer. Lui-même ne subit aucun dégât des attaques basées sur le feu normal, le feu magique ou le froid, et les attaques électriques ne lui infligent que le quart des dégâts. Les sorts de *charme* et de *sommeil* ne lui font aucun effet, pas plus que les poisons ou les autres sorts affectant l'esprit.

Les armes tranchantes et perforantes ne lui infligent qu'un quart des dégâts en raison de sa construction résistante. Les armes contondantes, comme les masses et les marteaux ne lui font que la moitié des dégâts si elles n'ont pas un enchantement d'au moins de +1, mais entraînent des dégâts normaux si elles sont enchantées de la sorte. Le gardien de coffres est aussi extrêmement rapide et impose une pénalité de -3 à tous les jets de surprise quand il défend les choses confiées à sa garde.

Par sa conception, le gardien de coffres est vulnérable à la magie de la terre. Un sort de *transmutation de la pierre en boue* lui inflige 2d10 points de dégâts et l'empêche de se déplacer pendant 1 round ; un sort de *tremblement de terre* ou de *façonnage de la pierre* le tue instantanément (aucun jet de sauvegarde n'est autorisé).

Habitat/société : les gardiens de coffres sont présents dans les salles aux trésors. Ils sont identiques aux golems de pierre ou de fer et peuvent être considérés comme un mélange des deux. Ils sont légèrement moins chers à construire que les golems de pierre ou fer, mais requièrent presque un an de fabrication et nécessitent des enchantements supplémentaires pour être opérationnels.



Les gardiens de coffres furent initialement construits par les magiciens sembiens pour protéger les immenses richesses de leurs consortiums commerciaux. Des années plus tard, les magiciens zhentarims apprirent le processus de leur création et offrirent de créer des gardiens de coffres à différents seigneurs de Château-Zhentil à des prix très élevés.

Pour créer un gardien de coffre, un magicien du 18ème niveau minimum doit d'abord être capable de lancer les sorts suivants (de mémoire ou par l'utilisation de parchemins) : *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *fabrication*, *hâte*, *mur de fer*, *permanence*, *statue*, *souhait* ou *souhait mineur et vision véritable*. De plus, un plastron d'une *armure de plates éthérées* doit être fondu dans la créature pour lui octroyer la capacité de frapper des adversaires qui oscillent entre les plans d'existence. Si un magicien n'a pas accès à ces sorts, le coût de fabrication d'un gardien de coffres peut excéder celui d'un golem de fer ou de pierre.

Des douzaines de symboles complexes doivent être gravés sur le front et les membres antérieurs du gardien de coffres et ses yeux être des rubis valant au moins 500 pièces d'or chaque.

Durant sa création, un certain mot-clef, qui sert à le contrôler, lui est attribué. Le magicien transmet ce mot-clef au nouveau propriétaire du golem de façon à ce qu'il puisse convenablement le contrôler et lui ordonner de garder une chose ou un endroit particulier. Le mot-clef d'un gardien ne peut jamais être changé.

Le coût de fabrication d'un gardien de coffres varie entre 40 000 et 70 000 pièces d'or, plus celui des sorts. En retour, le magicien peut vendre sa construction jusqu'à trois fois son coût total. Beaucoup de magiciens peu scrupuleux enregistrent le mot-clef de leurs créations pour utiliser cette information à leur avantage à une date ultérieure. Le gardien peut comprendre jusqu'à 100 phrases de commande en plus de son mot-clef ; ce dernier doit d'abord être prononcé quand on lui ordonne n'importe quelle action.

Écologie : les gardiens de coffres ne sont pas des créatures ordinaires puisqu'ils sont élaborés grâce à de puissants sorts. Ils n'ont besoin ni de manger ni de dormir.

Golem magique

CLIMAT/TERRAIN :	Tout
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Magique
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	-2
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	8 (64 points de vie)
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3d10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorbe la magie, flamboiement magique
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunité contre la plupart des magies
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	100 %
TAILLE :	G (3 m de haut)
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR PX :	8 000

Un golem magique ressemble à une créature humanoïde composée d'une énergie iridescente jaune - de la magie pure. C'est l'union impie entre un être humain et une zone d'entropie. Après le Temps des Conflits, les magiciens zhentarims commencèrent à répertorier toutes les zones d'entropie dans le but de les étudier plus en détail. Durant une expédition dans une zone d'entropie éloignée, dans les Terres de la Horde, une malheureuse séquence de sorts lancés par un magicien zhentarim en transforma un autre en un être de magie pure - une combinaison entre le magicien et les forces magiques indomptables.

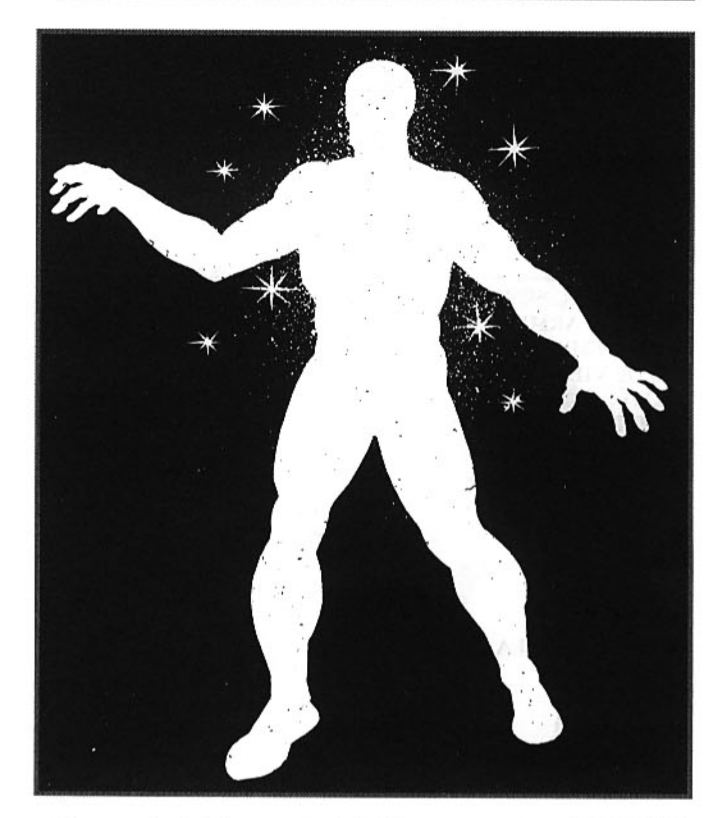
Combat : les golems magiques absorbent toute énergie magique dans un rayon de 6 mètres. Ils assimilent instantanément les sorts quand ils sont lancés. Les sorts en cours se terminent et sont absorbés à la fin du round, à deux exceptions près, notées ci-dessous. Les objets magiques perdent 1 niveau d'enchantement par round (une *épée longue +2* se transforme en *épée longue +1*) et les objets magiques avec des charges perdent 1d6 charges par round. Les armes magiques ne leur infligent aucun dégât, mais les armes normales et celles vidées de toute magie peuvent les blesser.

Les golems magiques attaquent avec des décharges d'énergie magique pure qui infligent 3d10 points de dégâts. Ces décharges magiques ont une portée de 75 mètres et ignorent *tous* les ajustements magiques de la Classe d'Armure (la Classe d'Armure de la cible d'une décharge est calculée seulement avec le type d'armure et son bonus de Dextérité). Cependant, elles ne pénètrent pas une *coquille antimagique* ou une *sphère prismatique* jusqu'à ce que ces sorts soient absorbés. Il faut 6 rounds aux golems magiques pour dissiper une *coquille antimagique* et 7 rounds pour mettre hors d'état une *sphère prismatique*.

Une *dissipation de la magie* n'a aucun effet sur eux, car le sort est immédiatement absorbé quand il est lancé. Toutefois, un *souhait mineur* annule leur capacité à absorber la magie pendant 1 round par niveau de l'invocateur, et un *souhait* pendant 1 heure. Pendant ce temps, ils ne sont plus immunisés contre la magie et les effets magiques.

Une fois par jour, les golems magiques doivent lâcher un flamboiement d'énergie magique qui est une conséquence de leur lien avec l'entropie. Ce flamboiement peut être utilisé comme une attaque consciente en plus de leur attaque normale dans un round. Lancez 1d10 pour déterminer la forme qu'il prend. Tous les effets pseudo-magiques sont du 16ème niveau de compétence, sauf précision contraire.

1d10	Résultat
1	Comme pour une *baguette prodigieuse*
2	Décharge magique (voir ci-dessus)
3	4d6 *éclairs*
4	Sort *lumière* deux fois plus puissant
5	*Dissipation de la magie* 100 m de rayon
6	*Mur de feu* encerclant le golem
7	*Vapeur colorée* sur 360°
8	*Boule de feu* centrée sur le golem
9	*Arrêt de temps* 100 m de rayon
10	*Tremblement de terre*



Habitat/société : le golem magique fut découvert, tout à fait accidentellement, par le Zhentarim. Pour en créer un, un mage d'au moins du 12ème niveau doit se lancer, dans l'ordre, *détection de la magie*, *mémorisation de Rary* et *coquille antimagique* tout en se tenant dans une zone d'entropie. Les sorts doivent échapper à tous les effets néfastes de la zone d'entropie et se déclencher normalement. Le lanceur gagne alors la capacité de transformer un autre magicien présent dans la zone d'entropie en golem magique. La victime n'a droit à aucun jet de sauvegarde, bien que la résistance à la magie s'applique. Le nouveau golem magique est automatiquement sous le contrôle de son créateur et la zone d'entropie est alors dissipée (ou plutôt, elle est absorbée par le golem durant sa création).

Les chances qu'un golem magique se forme dans une zone d'entropie sont assez minces - moins de 1 %, étant donné les effets de l'entropie. Seules trois de ces créatures sont connues pour exister. Toutes sont sous le contrôle du Zhentarim.

Écologie : un golem magique est très stupide. Il est facilement contrôlé par tout mage ou magicien du 12ème niveau ou plus. S'il n'y pas de mage du niveau requis pour le contrôler, il erre sans but à la recherche de sources de magie à absorber. S'il tombe sur une autre zone d'entropie, il y reste et absorbe lentement tous ses effets magiques. En fonction de sa taille, l'absorption d'une zone d'entropie dure entre une heure et un mois. Quand il a absorbé toute une zone d'entropie, ses points de vie et ses Dés de Vie augmentent de 50 %. La taille de la zone absorbée n'a aucune influence sur cette augmentation. Après le processus d'absorption, le golem est incontrôlable et, pendant au moins une semaine, il s'en prend à tous ceux qui possèdent ou qui manipulent la magie, avant qu'un magicien puisse de nouveau le contrôler.

Les golems magiques n'ont pas besoin de dormir ou de manger, et ils continueront d'exister aussi longtemps qu'il y aura de la magie dans le monde. D'aucuns ont émis des hypothèses selon lesquelles une zone de magie morte, un autre produit du Temps des Conflits, les détruirait instantanément. La zone de magie morte et le golem magique s'élimineraient mutuellement, laissant une zone de magie normale. Comme les golems magiques sont très rares, personne du Zhentarim n'a testé cette théorie.

Hybsile



CLIMAT/TERRAIN :	Forêt, plaines ou collines tempérées quelconques
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribu
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne à haute (8-12)
TRÉSOR :	I, K
ALIGNEMENT :	Loyal bon
NOMBRE PRÉSENT :	1d6 (1d8x8)
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	1
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Par arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Flèches de sommeil
DÉFENSES SPÉCIALES :	+4 à tous les jets de sauvegarde, immunité contre le poison, compétences limitées de voleur en terrain forestier, lumière éternelle, passage sans trace, ventriloquie
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	P (0,90 m de haut)
MORAL :	Moyen (9-10)
VALEUR PX :	420
Chef 4ème	1 400
Chef 5ème	2 000
Chef 6ème	3 000
Chef 7ème	4 000
Garde	975
Rôdeur	3 000

Les hybsiles ressemblent à un croisement entre une petite antilope et un pixie, un lutin ou un esprit-follet. Ces centaures-antilopes sont présents dans les grandes forêts ou les petits bois des Contrées du Mitan et s'aventurent souvent dans les plaines ou les collines proches pour le fourrage ou la chasse. La couleur de leur corps va du gris foncé au châtain, avec quelquefois de petites tâches, des queues blanches, des rayures blanches ou ocres ou des queues et des balzanes plus sombres. Leurs oreilles sont pointues et gracieuses, garnies à leur sommet d'une petite touffe de poils. Des bois poussent aux mâles qui les perdent selon la saison.

Les hybsiles sont quelque peu xénophobes, préférant la compagnie de leur propre race. Ils ont été repérés dans la Forêt de l'Orée, les Bois du Crâne et la Forêt de l'Écorce de Troll.

Combat : les hybsiles combattent avec des dagues, des épées courtes ou des arcs courts. Ils enduisent leurs armes d'un mélange de jus végétal rare qui provoque le sommeil pendant 1d4 heures. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre le poison à -4 pour en éviter les effets. Leurs arcs ont la portée normale des arcs courts et leurs flèches infligent les dégâts des flèches légères (1d6), en plus de leur effet somnifère.

Les hybsiles ont hérité de quelques-uns des pouvoirs de leurs cousins fées. Une fois par jour, ils peuvent utiliser les capacités pseudo-magiques suivantes : *image miroir*, *lumière éternelle*, *passage sans trace* et *ventriloquie*. Ils gagnent un bonus de +4 à tous leurs jets de sauvegarde et sont immunisés contre tous les poisons en raison de leur nature extralucide et de leur Constitution extrêmement élevée.

En raison de leurs connaissances des forêts, les hybsiles ont 75 % de chances de se dissimuler dans l'ombre et de se déplacer silencieusement dans n'importe quelle forêt. Ils ont aussi 50 % de chances de trouver/désamorcer les pièges et les collets quand ils sont dans un environnement sylvain. De plus, une fois par jour pendant 1 tour, ils sont capables de galoper et de voyager à 21 de vitesse de déplacement.

Habitat/société : les hybsiles vivent dans des tribus très unies comportant jusqu'à 80, mais rarement moins de 20 membres. Les jeunes mâles se séparent quelquefois du groupe et essaient de fonder leur propre tribu si l'effectif total de la tribu est supérieur à 50. Les hybsiles sont semi-nomades et peuvent errer dans des grandes forêts ou sur de vastes plaines, soit à la recherche de nourriture, soit pour préserver leur isolement vis-à-vis des autres races douées de raison. En raison de cette tendance au vagabondage, la plupart des tribus hybsiles sont établies près de grandes forêts ou prairies.

Les mâles sont chargés de la chasse, de la cueillette et de la protection de la tribu contre des envahisseurs extérieurs. Les femelles élèvent et éduquent les jeunes, assurent l'histoire orale du cercle de la tribu et s'occupent des blessés et des malades. Elles peuvent brandir les armes comme les mâles quand cela est nécessaire, mais ne le font généralement pas quotidiennement. Elles se baladent rarement en dehors du camp ou du village de la tribu, à moins qu'elles ne recherchent un jeune perdu ou aient une quête particulière.

Chaque tribu d'hybsiles a un chef du 4ème-7ème niveau qui est, soit un druide (60 %), soit un mage (40 %). Pour chaque tranche de 30 ou plus hybsiles dans la tribu, 1d4 hybsiles avec 3 DV sont chargés uniquement de garder la tribu. Une tribu de 50 ou plus hybsiles a aussi un puissant guerrier avec 5 DV et les talents d'un rôdeur du 7ème niveau.

Écologie : les hybsiles mangent des fruits, des baies, des racines et de petits mammifères qu'ils chassent. Ils vivent jusqu'à 50 ans et qui ont des compétences de lanceurs de sorts sont connus pour vivre au-delà de 70 ans.

Les bois hybsiles ont la réputation d'avoir des propriétés magiques. Certains magiciens, sages et fabricants de potions en offrent 100 po. Les hybsiles perdent leurs bois tous les ans, il n'est donc pas nécessaire de les blesser ou de les tuer pour les récupérer. Cependant, comme les hybsiles n'aiment pas que des étrangers s'introduisent sur leur territoire, il est souvent difficile d'obtenir la permission de recueillir leurs bois ou de se lier d'amitié avec un hybsile et de le convaincre de s'en séparer.

Mort de Baine

CLIMAT/TERRAIN :	Tout
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Néant
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	2d6
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	6
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d6/2d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de Dextérité
DÉFENSES SPÉCIALES :	Touché par des armes +1 ou mieux, immunité contre des sorts, immunité contre le poison
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	M (1,50 m +)
MORAL :	Fanatique (17-18)
VALEUR PX :	2 000

Les morts de Baine (aussi appelés les flétris de Baine) sont une forme de morts-vivants qui a émergé après les Temps des Conflits dans la région de la Mer de Lune, en particulier dans et autour Château-Zhentil. Crées à partir d'adorateurs humains fanatiques, ce sont des hommes ou à des femmes desséchés qui se sont fait aspirer leur vie. La force malveillante qui les anime se manifeste dans leurs yeux rouge luisant. Une de leurs mains est toujours hideusement griffue, symbolisant ainsi la main noire de Baine.

Combat : les morts de Baine attaquent avec des canines pointues qui infligent 1d6 points de dégâts et leur main griffue qui provoque 2d6 points de dégâts. Bien qu'ils aient deux mains, ils n'utilisent que celle-là.

Ils tirent leur pouvoir du Plan Négatif et du pouvoir clérical du rituel qui les a créés. Leur toucher (morsure ou griffe) draine 2 points de Dextérité à leur victime. Si la Dextérité d'une victime tombe à 0, cette dernière est paralysée. La Dextérité est récupérée à la vitesse de 1 point par tour ; la paralysie se dissipe quand le premier point est regagné.

En raison de leur ascendance fanatique, les morts de Baine préfèrent s'attaquer aux clercs et aux paladins plutôt qu'à tous les autres. Ceux de ces classes qui tentent de repousser un mort de Baine constituent des cibles de choix. Les morts de Baine semblent aussi avoir une réminiscence ou une connaissance surnaturelle des symboles religieux, car ils savent reconnaître ceux qui exhibent de tels symboles. Quand ils repèrent plusieurs prêtres en même temps, ceux d'une divinité d'un alignement bon deviennent prioritaires. Les prêtres de Cyric sont la seule exception à cet ordre de préférence : les morts de Baine s'attaquent toujours à eux en premier.

Les morts de Baine sont immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme* et *immobilisation* ainsi que contre les illusions et les poisons. Ils ne peuvent être touchés que par des armes magiques d'un enchantement +1 ou mieux.

Ils conservent la majeure partie de leur intelligence humaine. Ils utilisent des tactiques et le travail d'équipe, bien plus que la plupart des autres morts-vivants.

Les morts de Baine sont repoussés comme les âmes-en-peine. Les prêtres neutres ou mauvais peuvent essayer de les contrôler plutôt que de les repousser (à l'exception des circonstances décrites ci-dessous).

Habitat/société : les morts de Baine sont habituellement au service d'un prêtre spécialiste de Baine ou de Xvim (le prétendu Fils de Baine) ou à celui d'un magicien qui adore l'une des ces deux divinités. De toute façon, ce maître doit être au moins du 11ème niveau.

Quand ils n'ont pas de maître, ils errent aux alentours des ruines et des sites consacrés à Baine ou à Xvim. Des rapports officieux prétendent que certains déambulent dans les rues de Château-Zhentil, chassant ceux qui ont perdu leur foi en Baine durant le Temps des Conflits.



Écologie : les morts de Baine sont créés par un rituel spécial qui exige au moins 12 adorateurs (qui seront transformés en morts de Baine), au moins 24 adorateurs supplémentaires (pour prier) et un prêtre de Baine ou de Xvim du 12ème niveau minimum (pour présider le rituel). La cérémonie doit se dérouler dans un endroit consacré à Baine ou à Xvim. Ceux qui vont devenir des morts de Baine (aussi appelés les Promis) doivent être volontaires. Ainsi, les rumeurs sur d'innocentes personnes capturées par les cultistes et transformées de force en morts de Baine sont manifestement fausses. À la fin du rituel, les nouveaux morts de Baine sont placés sous le contrôle de celui qui les a transformés, le prêtre président.

Le contrôle que le prêtre exerce sur les morts de Baine ne peut être brisé que par un autre prêtre capable de les repousser. Si cela arrive, le prêtre qui les contrôlait à l'origine peut essayer de les récupérer. Cette action se résout de la même façon qu'une tentative de vade retro (voir *Prêtres mauvais et morts-vivants*, page 137, du Manuel des Joueurs). Un prêtre qui échoue à ce jet de dé peut réessayer, une fois par round. Un prêtre qui commande des morts de Baine peut maintenir son contrôle sur eux ou conférer ce contrôle à un magicien qui adore Baine ou Xvim.

Si un magicien perd le contrôle des morts de Baine, il a tout intérêt à fuir. Les morts de Baine détestent, en effet, être subordonnés aux magiciens, car la nature profane de leur pouvoir magique offense leur penchant fanatique.

Quelques érudits essaient encore de savoir comment une nouvelle race de morts-vivants peut être créée par une divinité qui est supposée avoir été détruite. Quelques sages estiment que ce n'est pas Baine, mais Xvim, qui a introduit cette nouvelle horreur dans les Royaumes. Ils pensent que les esprits des Promis sont, en fait, envoyés à Xvim pour le nourrir d'une quelconque façon, augmentant son pouvoir pour qu'il puisse finalement combler le vide laissé par la mort de son père.

Ondonti

CLIMAT/TERRAIN :	Toute région
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribu
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Loyal bon
NOMBRE PRÉSENT :	10-60
CLASSE D'ARMURE :	10 (6 avec peau d'écorce)
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	1 (clercs au 7ème niveau)
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 (voir ci-dessous)
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Par arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Sanctuaire, peau d'écorce, arbre, immunité contre le charme, +1 à la sauvegarde contre le poison (sorts de prêtre)
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR PX :	120
Clerc 1er	175
Clerc 2ème	270
Clerc 3ème	420
Clerc 4ème	650
Clerc 5ème	975
Clerc 6ème	1 400
Clerc 7ème	2 000



Au nord de la Chevauchée, dans une région isolée des Terres Torturées, vivent des tribus éparses d'ondontis, des proches cousins des orques. Ils mènent une existence de fermiers et de récoltants pacifiques, ne tirant de la terre que ce dont ils ont besoin pour vivre. D'aspect, les ondontis ressemblent aux orques.

Ces ondontis menaient une vie paisible jusqu'à ce qu'un groupe de reconnaissance de Château-Zhentil tombe sur eux en 1340 CV. Leur philosophie pacifique et collaborationniste ne les avait pas préparés à la déloyauté, aussi peu de temps après leur première rencontre avec les Zhentils, la plupart, à l'exception d'une tribu isolée, furent trahis par les Zhentils et réduits en esclavage. Depuis, très peu d'ondontis ont échappé aux raids suivants. Les cupides seigneurs de Château-Zhentil les considèrent comme des esclaves supérieurs parce que leur force et de leur attitude non-violente conviennent à merveille aux travaux manuels peu surveillés.

Combat : la culture traditionnelle ondontie est pacifique et contemplative : plutôt mourir que de prendre la vie d'une créature sensible. Les ondontis ne tuent que pour se nourrir ou pour libérer les créatures jugées folles ou atteintes d'une maladie incurable. Cependant, le Zhentarim a élevé plusieurs jeunes ondontis dans un environnement orque, les entraînant à devenir des tueurs compétents (alignement LN à LM). Ces ondontis ne sont pas toujours aussi violents ou grossiers que les orques, mais plusieurs générations d'ondontis énergiquement endoctrinés pourraient aboutir à une race d'humanoïdes meurtrière sous l'influence du Zhentarim.

Tous les ondontis peuvent utiliser les capacités pseudo-magiques suivantes : *peau d'écorce* une fois par jour, *purification de la nourriture et des boissons* trois fois par jour et *arbre* une fois par semaine. Ils bénéficient aussi d'un bonus de +1 à leur jet de sauvegarde contre le poison et sont immunisés contre les sorts de type charme et les capacités pseudo-magiques.

Les ondontis adultes (mâles et femelles) ont une Force allant de 17 à 19 et une Constitution variant de 16 à 18. Ceux qui sont entraînés par le Zhentilar combattent habituellement avec une épée bâtarde ou une épée à deux mains, mais peuvent facilement utiliser une arme et un bouclier. Ils n'apprécient pas les armures de métal et revêtent du cuir ou du cuir clouté quand ils n'utilisent pas leur capacité naturelle de *peau d'écorce*. Comme le premier groupe de guerriers ondontis est toujours en apprentissage, leur progression en tant que tel est incertaine.

Les ondontis particulièrement sages peuvent progresser en tant que clercs jusqu'au 7ème niveau. Les sorts qu'ils mémorisent sont presque toujours de nature curative ou défensive, car les sorts nuisibles sont tabous. Les prêtres ondontis ont une Sagesse minimum de 16.

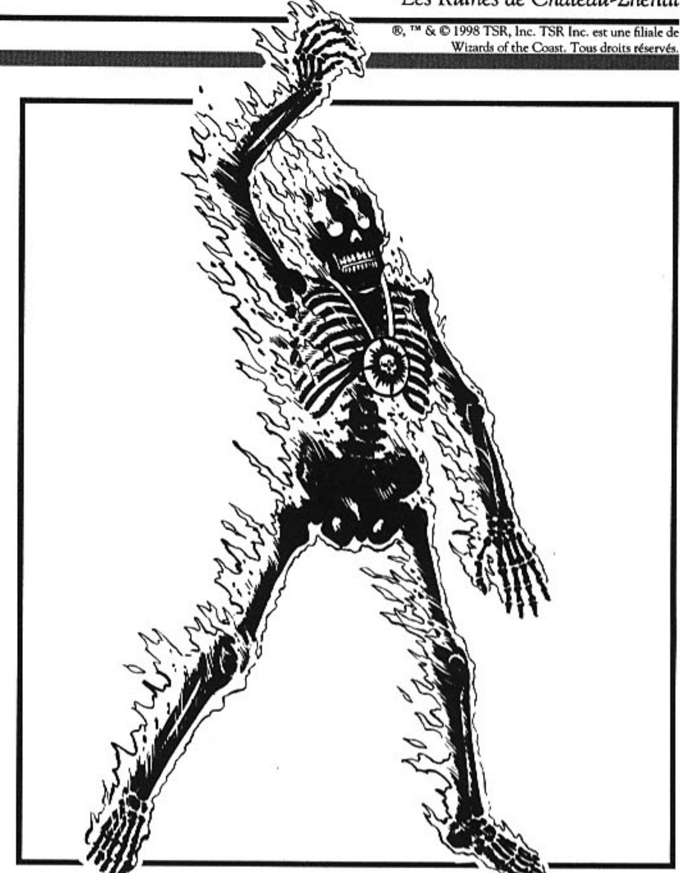
Habitat/société : les ondontis révèrent Eldath, la Déesse de la Paix et des Endroits Paisibles, et essaient d'appliquer ses enseignements pacifiques. Leur histoire orale raconte que "les Fondateurs" amenèrent trente jeunes ondontis dans les terres qu'ils considèrent comme leurs depuis longtemps et qu'ils conçurent les fondements de la société ondontie dans un cycle de légendes appelé *Tarek-Passar* (la *Voie de la Paix*). Un sage a émis l'hypothèse selon laquelle les ondontis originels étaient, en fait, des enfants orques orphelins, recueillis et éduqués par un groupe solitaire de prêtres d'Eldath.

Les ondontis sont presque les opposés des orques : pacifiques, gentils et sûrs. Pour eux, la paix, l'harmonie avec l'environnement et une vie de famille épanouie constituent ce qui est le plus important. Leurs prêtres sont respectés et leurs conseils suivis en raison de leur auguste sagesse et de leur étroite relation avec Eldath.

Quatorze des quinze tribus ondonties ont été capturées par les raids zhentilars et emmenées à la Citadelle du Corbeau pour servir de travailleurs esclaves et pour être éduqués afin de former une armée d'humanoïdes supérieurs. La tribu ondontie restante vit dans un extrême isolement et usent des sorts de ses clercs pour protéger ses membres d'un futur esclavage. On prétend qu'un serviteur extraplanaire d'Eldath elle-même surveille les enfants restants, alors qu'un autre cherche à libérer ceux qui ont été soustraits à leur patrie d'origine.

Écologie : les ondontis se reproduisent au même rythme que les orques, mais leur longévité est plus grande (60 ans) en raison de leur harmonie culturelle interne et de la magie cléricale curative employée. Leur taux de mortalité infantile est pratiquement inexistant parce que les femmes enceintes et des bébés sont étroitement surveillés par le clergé.

Pyrosquelette



CLIMAT/TERRAIN :	Toute région
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Néant
INTELLIGENCE :	Élevée à géniale (14-18)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	10
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2d10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Toucher desséchant, aura de chaleur, sorts de prêtre, peut attaquer et lancer des sorts simultanément
DÉFENSES SPÉCIALES :	Touché par des armes magiques +2 ou mieux, immunité contre les sorts, immunité contre le poison et le feu, quart des dégâts du froid, moitié des dégâts selon le type d'arme, repoussé uniquement par les prêtres loyaux bons
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	40 %
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Fanatique (17-18)
VALEUR PX :	12 000

Les premiers jours de la Débainification ne se passèrent pas bien pour Cyric, le nouveau (alors) Dieu des Morts, la plupart de ses clercs novices étant massacrés par les puissants Bainites. Peu après, Cyric gratifia des membres sélectionnés de son clergé d'une partie de son pouvoir - tellement de pouvoir, en fait, que les formes mortelles de ces clercs se sont transformées en simples os et en feu ardent du Soleil Noir. Ces nouveaux morts-vivants, les pyrosquelettes, sont identiques en apparence aux os ardents trouvés dans les ruines de Myth Drannor, mais la comparaison s'arrête là. Ils ont tendance à arborer le symbole de Cyric (comme symbole sacré, par exemple) en signe de leur dévotion.

Combat : le pyrosquelettes inflige 2d10 points de dégâts avec son toucher enflammé surnaturel, affectant même les créatures ou les objets magiques immunisés contre les effets néfastes du feu ou du feu magique. Quiconque se tenant à moins de 3 mètres de lui subit aussi 1d3 points de dégâts dus à la chaleur ; les sorts et les objets magiques peuvent protéger contre ces dommages.

En plus de son attaque enflammée, le pyrosquelette peut lancer des sorts de prêtre comme il le faisait de son vivant. Il a une capacité d'invocateur de sorts du 12ème niveau minimum. Si c'était un clerc d'un niveau supérieur durant sa vie, il conserve son niveau à des fins d'invocation de sorts après sa transformation. Il n'a pas besoin de composantes verbales, somatiques ou matérielles pour lancer des sorts ; il lui suffit de pointer le doigt et le sort se matérialise. La durée d'invocation du sort reste inchangée pour l'initiative et le sort (ou un autre que le pyrosquelette choisit du même niveau) lui revient en mémoire après une période de 24 heures. Il peut attaquer avec une main et lancer un sort de l'autre en même temps. Sa façon particulière de lancer les sorts fait qu'il ne peut jamais être interrompu durant l'invocation et perdre un sort.

Le pyrosquelette est immunisé contre toutes les formes de feux magiques et normaux et subit seulement un quart des dégâts normaux des attaques basées sur le froid. En tant que créature morte-vivante, il est aussi immunisé contre *sommeil*, *charme* et autres enchantements affectant l'esprit, les sorts *d'immobilisation* et tous les poisons. Les sorts curatifs qui restaurent les points de vie - tels que *soin des blessures légères* - lui font l'effet inverse, alors que ces sorts inversés soignent ses dégâts.

Toutes les armes doivent posséder un enchantement +2 ou mieux pour avoir une chance de toucher le pyrosquelette. Parce qu'il est vide à l'intérieur, les armes tranchantes et perçantes ne lui infligent que la moitié des dégâts. Il ne peut être repoussé que par un clerc ou un prêtre d'une foi loyale bonne et il l'est comme un fantôme. L'eau bénite, obtenue d'une foi loyale bonne, lui fait le même effet qu'un puissant acide, lui infligeant 2d10 points de dégâts par fiole. Toute autre eau bénite est inefficace.

Habitat/société : les pyrosquelettes sont issus du clergé de Cyric. Les prêtres choisis l'ont été en raison de leur loyauté fanatique. Après leur transformation, ce zèle absolu et aveugle les a rapidement conduit à la démence et à la paranoïa. Les pyrosquelettes n'existent que pour servir le Prince des Mensonges et se plient à ses moindres caprices. Faire autrement provoquerait chez eux une angoisse et une douleur insupportables. En considérant la nature instable du dieu qu'ils servent, il leur arrive parfois de comprendre de travers ses ordres.

Cyric a crée presque deux douzaines de ces créatures au commencement de la Débainification, mais leur nombre fut prestement réduit par les Bainites et les forces du bien dans les Contrées du Mitan. Comme ses ennemis avaient découvert les moyens de détruire les pyrosquelettes, Cyric envoya quelques-uns de ceux qui restaient se cacher jusqu'à ce qu'il ait besoin d'eux et se mit à en créer d'autres. Cependant, il ne fait que de façon sporadique, car il est facilement distrait. Il en résulte que seule une poignée de pyrosquelettes sont générés chaque année.

Écologie : les pyrosquelettes sont imprégnés d'une partie du pouvoir de Cyric, ce qui donne à ce dernier un contrôle complet sur eux quand il le désire. Tous les pyrosquelettes crées à l'époque de la Débainification étaient au minimum des clercs du 12ème niveau avant leur transformation. Quand Cyric transforme des clercs d'un niveau inférieur en pyrosquelettes d'un niveau supérieur, le pouvoir accru dont il les dote brûle leurs formes corporelles en une courte période de temps. Plus la différence entre le niveau originel du clerc et celui amélioré du pyrosquelette est élevée, plus l'existence de la créature est courte. (Un niveau de différence a pour conséquence une espérance de vie d'un an pour la créature. Pour chaque niveau de différence supplémentaire, soustrayez un mois à sa durée de vie.) Les pyrosquelettes qui ne sont pas "surchargés" vivent jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Rat d'égout zhentil

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Meute
CYCLE ACTIF :	Nuit
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	W
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	3d8
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	12, Nage 18
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d4+1
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de sang
DÉFENSES SPÉCIALES :	Éclipse
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	10 %
TAILLE :	P (60 cm de long)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR PX :	175 (adulte) 120 (jeune) 270 (chef)

Les égouts de Château-Zhentil sont le terrain de reproduction de toutes sortes d'horreurs. Il n'y a peut-être pas, dans tous les Royaumes, un autre endroit où autant de mauvaises retombées magiques sont présentes. C'est dans cet environnement qu'est né le rat d'égout zhentil.

Les rats d'égout zhentils sont plus grands que les surmulots ordinaires. Leurs yeux luisent d'un jaune vif et leur face est légèrement humaine. Leur rude poil raide est noir brillant et ils exhalent une odeur de moisissure et de d'eaux usées. Quelques érudits suggèrent que ces rongeurs malveillants ont même un langage rudimentaire.

Combat : les rats d'égout zhentils attaquent en meute d'au moins trois membres. Quand ils sont seuls ou à deux, ils font tout pour rester invisibles. En dépit de leurs capacités qui dépassent de loin celles des rats ordinaires, ils ne trouvent leur courage que dans le nombre. Ils vivent et voyagent en meute, chacune étant dirigée par un rat d'égout ayant l'intégralité de ses points de vie (donc 16). La mort du chef implique un test de moral pour le restant de la meute.

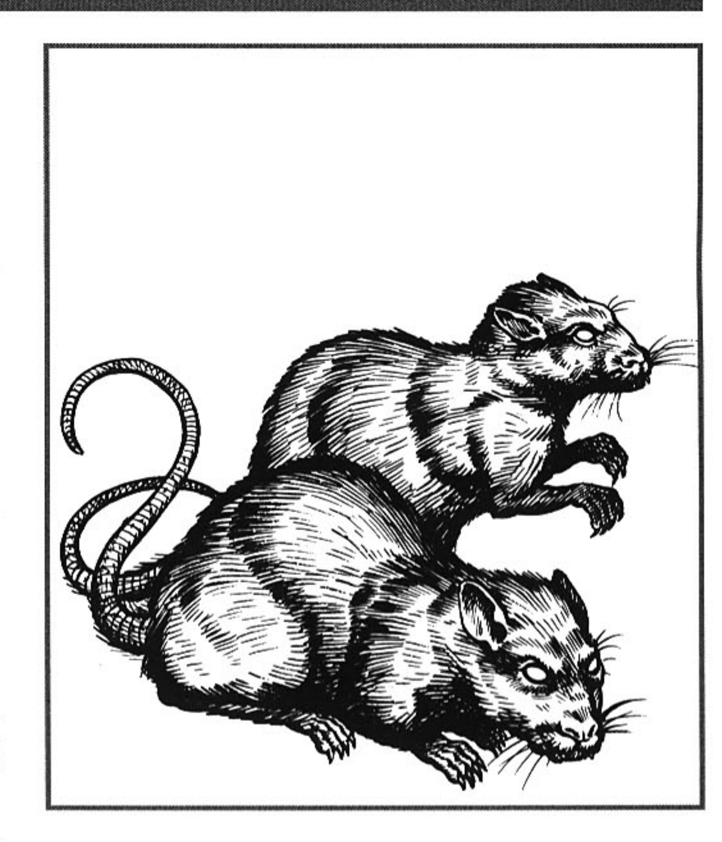
Les rats attaquent à l'aide de leurs grandes incisives pointues. Si le MD obtient un 20 naturel pour l'attaque d'un rat, cela signifie que le rat s'est accroché à sa victime et qu'il absorbe son sang, lui infligeant 1d4+1 points de dégâts supplémentaires par round d'attachement. Pour se défaire du rat, la victime doit réussir un jet d'enfoncer. Cela lui prend un round, au cours duquel elle ne peut rien faire d'autre (excepté peut-être hurler et se débattre), mais un MD compatissant pourrait lui permettre de se déplacer à la moitié de sa vitesse.

La nature magique des rats se manifeste sous la forme d'une capacité similaire à l'effet d'une *cape de déplacement*. Il en résulte que la première attaque contre un rat d'égout zhentil rate toujours.

Les rats d'égout zhentils détestent, plus que tout, la lumière vive et subissent un malus de -2 quand ils attaquent à la lumière du jour ou sous une *lumière éternelle*.

Habitat/société : bien qu'ils soient appelés rats d'égout, ces surmulots zhentils sont présents aux alentours de Château-Zhentil, dans des recoins souterrains et là où il y a une grande quantité d'eau et de végétation pourrissante : les marais, les marécages, les fondations inondées et même les cimetières situés sur ou à proximité d'une nappe phréatique. Cependant, ils ne s'aventurent jamais à la lumière du jour, même quand le ciel est couvert.

Ils vivent dans des tanières qui abritent généralement 6d6 rats adultes et 50 % de ratons. Chaque jeune rat à la moitié des dés de vie et inflige deux fois moins de dégâts qu'un adulte. Ces tanières sont toujours situées dans un endroit sombre et moite, loin du trafic. Elles contiennent souvent des objets laissés par les précédentes victimes.



Écologie : les rats d'égout zhentils sont infiniment vicieux, même pour des rats. Quelques savants disent, en plaisantant à moitié, que Baine n'est pas complètement mort, que son tempérament s'est glissé dans les rats d'égout. Les rats d'égouts zhentils ne s'associent jamais avec leurs congénères inférieurs, pas plus qu'avec les autres créatures qui convoquent ou qui se lient avec les rats. Ils considèrent même les jermlains comme des friandises.

Les seuls à pouvoir traiter avec les rats d'égout zhentils sont les vampires, les tanar'ri et les baatezu. Même là, ces bêtes effrayantes sont difficiles à contrôler ou à organiser.

Quelques magiciens de la région de la Mer de Lune, qui trouvaient que fabriquer des *capes de déplacement* avec la peau des bêtes éclipsantes était trop dangereux, en ont conçu en peau de rats d'égouts zhentils. Jusqu'ici, le seul résultat est qu'il existe maintenant des magiciens qui courent çà et là, enveloppés dans des capes de peaux de rats séchées, aplanies et cousues ensemble.

Cependant, on murmure que certains alchimistes travaillent sur une potion ou sur un baume qui imiterait la capacité de déplacement du rat. Pour de telles personnes (elles sont difficiles à trouver, si d'aventure elles existent), un rat d'égout zhentil fraîchement tué (mort depuis moins de 48 heures) pourrait valoir 500 po.

Sacaanti

CLIMAT/TERRAIN :	Tout
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	T
ALIGNEMENT :	Mauvais quelconque
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	6, Vol 24 (B)
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d3/1d3/1d3+1
ATTAQUES SPÉCIALES :	Morsure empoisonnée, sorts de magiciens
DÉFENSES SPÉCIALES :	Éthéralité, régénération
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25 %
TAILLE :	P (60 cm de haut)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR PX :	2 000



Les sacaantis sont créés grâce à une magie puissante qui fusionne diablotin et quasit. Ce sont les familiers, entièrement loyaux, des maléfiques magiciens zhentarims.

Ils ressemblent à la fois au diablotin et au quasit, sauf qu'ils n'ont pas de queue. Ils mesurent entre 60 et 90 cm de haut, ont des ailes de chauves-souris, une épaisse peau tannée et une vilaine apparence.

Pour compenser l'absence d'une queue empoisonnée, les sacaantis ont des ailes plus puissantes que celles des diablotins, qui leur accordent une portée de vol et une vitesse accrues. Les sacaantis n'ont pas la capacité de *se métamorphoser* comme les diablotins mais peuvent lancer des sorts.

Combat : les sacaantis attaquent avec leurs deux griffes et leurs crocs pointus. Leur morsure est venimeuse : il faut réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec un bonus de +2 ou souffrir d'une violente attaque cardiaque et mourir le round suivant. Ils ont une infravision de 18 mètres.

Les sacaantis sont habituellement initiés à la magie par leur maître. Cependant, leur invocation de sorts effective est limitée au tiers du niveau du maître, arrondi à l'entier inférieur. Dans une situation de combat, avant de s'engager au corps à corps, ils préfèrent souvent lancer des sorts offensifs à distance ou s'approcher à la dérobée en utilisant *invisibilité* ou d'autres sorts de la sorte.

Le maître d'un sacaanti peut aussi lancer des sorts grâce à sa créature, en l'utilisant comme un conducteur magique. Néanmoins, cela est dangereux pour le sacaanti qui encaisse 1 point de dégâts pour chaque niveau du sort. Un magicien peut, par exemple, lancer une *boule de feu* par l'entremise de son familier sacaanti, en utilisant les impressions sensorielles de ce dernier pour viser la cible. Les limitations de portée sont traitées comme si le sacaanti avait généré le sort, mais le sacaanti subit 3 points de dégâts (*boule de feu* est un sort du 3ème niveau).

Un sacaanti peut devenir éthéré, à volonté, un nombre de fois par jour égal au niveau de son maître. Quand, dans un round de combat, il choisit cette solution au lieu d'attaquer, il devient éthéré avant qu'une attaque se produise.

Les sacaantis régénèrent 1 point de vie par tour et confèrent cette capacité à leur maître aussi longtemps qu'ils sont à moins de 1,6 kilomètre l'un de l'autre. Beaucoup des immunités des diablotins et des quasits (contre le froid, le feu et les armes normales) sont perdues lors de leur création. En échange, les sacaantis ne sont pas affectés par les symboles sacrés, le sort *parole divine* et par les autres manifestations qui bannissent du Plan Primaire les créatures extraplanaires.

Habitat/société : initialement créés dans les laboratoires du Zhentarim il y a presque un siècle, les sacaantis sont extrêmement rares. Les diablotins et les quasits sont difficiles à conjurer et garder les deux dans une même pièce est une prouesse presque impossible. Les sacaantis sont créés quand, avec deux sorts réussis de *métamorphose d'autrui* et un *souhait* soigneusement énoncé, un diablotin et un quasit sont fusionnés. Ce processus est dangereux et se termine quelquefois par la mort des deux êtres à fusionner. Quand tout se passe bien, seule survit la moitié des créatures jointes : un sacaanti vient de voir le jour et c'est désormais un allié inébranlable du lanceur de sort qui l'a créé - chose que l'on ne peut pas attendre d'un diablotin ou d'un quasit.

Dès sa création, le sacaanti est en contact télépathique avec son maître. Plus le lien perdure, plus les deux deviennent une extension de l'un l'autre. Si son maître tombe inconscient, le sacaanti peut prendre le contrôle de ses fonctions motrices et ordonner à son corps de marcher, de courir ou d'exécuter d'autres tâches (excepté l'invocation de sorts). Quand ils le souhaitent, le sacaanti et son maître peuvent ressentir les impressions sensorielles de l'autre (y compris l'infravision).

La mort de l'un est dévastatrice pour l'autre. Quand un sacaanti meurt, son maître perd un niveau, plus un niveau par décennie pendant lesquelles ils furent liés. Si cela fait descendre le magicien en dessous du 1er niveau, il meurt. Si les deux étaient joints depuis moins de 10 ans, le maître sombre dans le coma 24 heures après la mort de son familier, pendant un nombre de semaines égal au nombre d'années pendant lesquelles ils étaient unis. Si le maître d'un sacaanti meurt, son familier dispose de 24 heures pour assouvir sa vengeance avant de mourir lui aussi. Ce lien de vie ou de mort se crée dès la naissance du sacaanti.

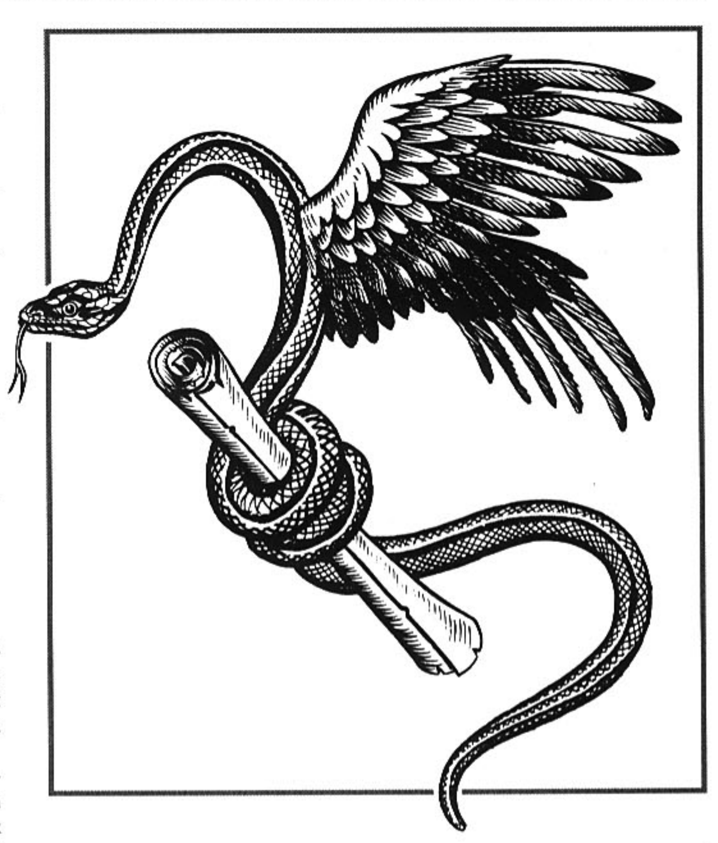
Un sacaantis et son maître détestent rester séparés plus de quelques jours. Le sacaanti est toujours d'alignement mauvais, mais il est loyal, neutre ou chaotique, en fonction de l'alignement de son maître.

Écologie : le sacaanti n'est pas considéré par son maître comme un garçon de course ou un animal familier. C'est son prolongement, et le lien qui les unit est beaucoup plus fort que celui qui existe entre un magicien et un familier. Sous de nombreux aspects, le sacaanti est l'enfant que le magicien n'a jamais eu, en plus d'être un puissant instrument.

Les sacaantis vivent d'un régime de viande crue et doivent manger quotidiennement. Ils n'ont pas besoin de dormir et sont étonnement propres et nets, en regard de leurs origines.

Serpent messager

CLIMAT/TERRAIN :	Tout
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Élevée (13-14)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	6, Vol 24 (B)
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	18
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Caméléon
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %
TAILLE :	P (60 cm de long)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR PX :	975



Pour des raisons qui n'ont jamais été expliquées, les magiciens zhentils détestent travailler avec la plupart des oiseaux. Cependant, il y a des moments où des messages ont besoin d'être acheminés, et où la magie est peu sûre et capricieuse, ou requise à d'autres fins. Pour ces situations, un étrange reptile fut élevé : le serpent messager.

Le serpent messager mesure soixante centimètres de long et est de couleur vert jade métallisé. Il a des ailes emplumées vert clair qui ressemblent à celles d'un perroquet. Il imite le langage humain, parlant d'une douce voix sifflante. Il a aussi l'infravision (18 mètres de portée) et un troublant sens de l'orientation.

Combat : le serpent messager n'a pas été conçu pour le combat. Toutefois, pour se protéger, il a une morsure qui inflige 1d6 points de dégâts et qui injecte à la victime un venin qui la paralyse pendant 1d4 heures, sauf à réussir un jet de sauvegarde contre le poison.

La couleur de sa peau change et se modifie quand cela est nécessaire, ce qui lui donne 50 % de chances d'être indécelable pour un regard rapide. Ajoutez à cela que son vol a 75 % de chances d'être silencieux, cela fait de lui un messager très efficace. Il peut même se fondre dans la couleur d'un ciel nuageux, de façon à passer quasiment inaperçu des personnes au sol qui scruteraient le ciel.

Pour ne pas se tromper ou être trompé dans la délivrance des messages qui lui sont confiés, le serpent messager utilise, à volonté, *détection du mensonge*. Ainsi, il demande toujours au destinataire de s'identifier (un nom ou un mot de code dont on l'a instruit avec le message). Il a aussi une capacité spéciale d'*orientation* qui a un rayon de 160 kilomètres, mais qui ne peut qu'être utilisée pour trouver la personne qu'il cherche. Il peut parcourir en volant 320 kilomètres par jour. Il lui faut cependant se reposer pendant une heure après 160 kilomètres de vol avant de continuer.

Habitat/société : le serpent messager peut se lover autour d'un objet d'un kilo maximum et l'emporter. La plupart du temps, il s'agit d'un parchemin sur lequel est écrit un message. Mais en dépit de la capacité de camouflage du serpent messager, l'objet peut être vu normalement. Cependant, le serpent est aussi capable de répéter un message verbal contenant jusqu'à 100 mots, ne le délivrant qu'à son seul destinataire.

Il n'y a jamais de serpents messagers dans les contrées sauvages. Ils sont tous élevés par des magiciens qui les tiennent à l'œil. Ils se reproduisent en pondant une couvée de 2d4 œufs une fois par an.

Le secret originel de l'élevage des serpents messagers à partir d'un cheptel composé d'autres espèces reptiliennes a été perdu. Il est dit que les mages zhentils le cherchent expressément et qu'ils paieront grassement toute information à ce sujet ou sur sa localisation possible.

Quand un serpent messager est rencontré, il y a 50 % de chances pour qu'il porte un petit paquet. Lancez 1d10 et consultez la table que voici :

Lancer 1d10	Contenu du paquet
1-2	Un parchemin contenant une lettre
3	Un parchemin avec 1d4 sorts de magiciens de niveau 1d8
4-5	Quelques étranges bibelots ou un article personnel
6	Une bourse avec des éléments de sort
7	Une potion (à déterminer aléatoirement)
8	Une petite bourse avec 20 pp
9	Une bourse avec 1d4 gemmes valant d100x10 po
10	Un petit objet magique (anneau, figurine, etc.)

Écologie : le serpent messager est présent partout où sont des mages zhentils : Château-Zhentil, la Citadelle du Corbeau et la Forteresse Noire. Il est aussi populaire à Mulmastre, Hillsfar, Tantras, Corbentre et dans les nations de Thay et de Calimshan. Cependant, beaucoup de nations et de régions détestent les serpents messagers. En Eauprofonde, dans les Vaux et au Cormyr, ils sont abattus. Dans le Grand Pays Gris de Thar, ils sont considérés comme une friandise.

Les serpents messagers se nourrissent de plantes, d'insectes et de petits rongeurs. Ils vivent environ quarante ans. Une rumeur affirme que si les Zhentils veulent si ardemment trouver des informations sur les origines des serpents messagers, c'est que ces derniers deviennent de plus en plus intelligents, développant leur propre langage et refusant de servir. Toutefois, personne n'a jamais été capable d'obtenir d'un serpent messager qu'il parle de lui-même pour confirmer ces assertions.

Les serpents messagers peuvent être vendus jusqu'à 1 000 po chacun ; les jeunes avoisinent les 2 500 po.

Rencontres aléatoires dans les ruines de Château-Zhentil

Toutes les créatures référencées par cette table sont décrites dans le *Manuel des Monstres* ou dans le livret du *Bestiaire Monstrueux* de cette boîte. Les astérisques renvoient aux remarques.

Rencontres	Jour	Nuit
Animal familier égaré* (1)	53	45
Araignées, grandes* (2d10)	75-78	70-73
Baineliche (1)	-	05
Brigands humains* (2d6)	44-47	-
Charognards orques* (3d6)	-	47-50
Chauves-souris*(1d100)	-	06-07
Corbeaux* (4d8)	63-66	-
Crapauds géants* (2d4)	37-39	35-36
Danseurs écarlates* (1d10x10)	-	61-64
Doppleganger (1)	11-13	13-14
Dragons blancs, jeunes adultes (1d3)	90-92	87-89
Esprits frappeurs (1d8)	-	59-60
Expédition zhentilar* (14)	94-97	-
Fantôme (1)	60-62	56-58
Fatalomage (1)	54	46
Faucon (1)	19-21	-
Galltrits (1d4)	-	28-29
Gardegouille (1)	42-43	43
Gargouilles (2d6)	33-36	30-32
Géants du froid (1d6)	28-32	24-27
Grande freyeur (1)	27	20
Gremlins (1d6)	-	41-42
Hibou (1)	-	54-55
Liche (1)	-	44
Maraudeurs gnolls* (2d6)	40-41	37-40
Meute de chiens sauvages* (4d4)	22-26	17-19
Meute de goules (2d12)	-	33-34
Mille-pattes énormes* (4d6)	07-10	10-12
Mort-vivant errant*	-	81-82
Morts de Baine (2d6)	01-04	01-03
Nains des collines* (6)	14-18	-
Nécrophages* (1d4)	-	90-92
Otyugh (1)	55-59	51-53
Pillards* (3d6)	48-52	-
Pyrosquelette (1)	-	09
Rats d'égout zhentils (3d8)	-	93-96
Rats-garous (2d6)	88	83-85
Scarabées de feu géants (3d4)	-	21-23
Snyades (1d8)	73-74	68-69
Squelettes* (3d10)	67-72	65-67
Structure instable*	80-83	77-79
Survivant zhentarim* (1)	93	-
Tigre-garou (1)	89	86
Trolls* (1d4)	-	74-75
Tyrannœil (1)	05-06	08
Tyrannœil mort-vivant (1)	79	76
Vampire* (1)	-	80
Vautours* (4d6)	84-87	-
Visiteurs drows (2d4)	-	15-16
Zombis* (3d8)	98-00	97-00

Remarques

Animal familier égaré : le plus souvent, l'animal familier perdu est un chat ou chien domestique qui a survécu tant bien que mal. Il est incroyablement mignon et a désespérément besoin d'être emmené hors de ces ruines, avant qu'il ne devienne le repas de quelque chose d'autre. À la discrétion du MD, un animal familier perdu peut être plus exotique, comme un lion des montagnes.

Brigands humains : ces brigands sont relativement robustes. Ils cherchent les butins faciles, mais combattront presque tous les groupes égaux ou inférieurs en nombre au leur. Ce sont des V4-V6 et des G3-G5 de tout alignement non-bon.

Charognards orques : des groupes d'orques, soit des restes des forces zhentilars soit des tribus du Thar, errent dans les ruines à la recherche d'or ou de biens de valeur.

Chauves-souris : cette nuée de chauves-souris n'est pas menaçante, bien qu'elle puisse ébranler celui qui la rencontre. Si le vampire est rencontré, ce sont les chauves-souris qu'il peut convoquer. Cette rencontre se produit avec des grandes chauves-souris (3d6) 20 % du temps, mais elles ne peuvent pas être convoquées par le vampire.

Corbeaux : une volée de corbeaux s'abat pour se nourrir. Il y a 20 % de chances pour qu'il s'agisse de corbeaux géants (4d4) et 5 % pour qu'ils soient colossaux (2d4).

Crapauds géants : cette rencontre se produit avec des crapauds géants venimeux (1d4) 30 % du temps.

Danseurs écarlates : libérés des égouts de Château-Zhentil, une grappe de danseurs écarlates errent dans les ruines à la recherche de sang. Ils sont tout particulièrement attirés par l'odeur du sang.

Expédition zhentilar : sur ordre de Lord Orgauth, une escouade de 14 soldats (LM hm G5) a été dépêchée pour cartographier les ruines, sauver ce qu'elle peut et éliminer toutes les poches de résistance.

Grandes araignées : plutôt qu'avec de grandes araignées, cette rencontre se déroule avec des araignées colossales (2d6) 35 % du temps et avec des araignées géantes (1d8) 15 % du temps.

Maraudeurs gnolls : jadis alliés aux envahisseurs géants du froid, la plupart des gnolls ont maintenant rompu et ont formé leurs propres bandes de pillards.

Meute de chiens sauvages : la sélection naturelle a fait que seuls les plus robustes de ces chiens de garde et de ces animaux familiers ont pu échapper à la destruction de Château-Zhentil. Ils ont les caractéristiques des chiens de guerre.

Mille-pattes, énormes : cette rencontre se produit avec des mille-pattes géants (2d12) 30 %

du temps et avec des mégalo-mille-pattes (1d4) 10 % du temps.

Morts-vivants errants : un groupe hétéroclite de zombis (2d10) et de goules (1d6) traîne dans les rues.

Nains des collines : ces nains sont venus pour chercher des trésors et la gloire et tuer des géants. Ils ne sont hostiles que s'ils sont provoqués, à moins qu'un géant ne les accompagne. Ce sont des mâles. L'un est un G7, un autre un C7, un autre encore un C5/G4 et le reste sont des G2-G5. Ils sont de n'importe alignement non-mauvais.

Nécrophages : ces morts-vivants ont tenté une trouée dans les barrières de la section sud pour atteindre ses habitants vivants.

Pillards : ces individus sont assez lâches et veulent rapidement et sans efforts gagner quelques pièces d'or. Ce sont des hommes et des femmes V1-V3 et G1-G2 neutres. Ils ne combattent que si quelqu'un essaie de leur prendre le peu qu'ils ont trouvé (2d10 po en pièces et objets d'art) et ils fuient si plus de deux des leurs meurent.

Squelettes : cette rencontre se produit avec des monstres squelettes (1d6) 30 % du temps et avec des animaux squelettes (1d10) 10 % du temps.

Structure instable : un immeuble ou une caverne souterraine à proximité, affaibli par la destruction de Château-Zhentil, s'effondre sous l'effet de la pression. Tous ceux qui sont concernés doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles ou subir 3d6 points de dégâts et être immobilisés ou piégés.

Survivant zhentarim : ce membre survivant mineur du Réseau Noir, Korvig Thellan (LM hm M6 ; INT 16), veut être escorté jusqu'à la Citadelle du Corbeau. Il offre tout de suite 500 po en gemmes et 2 000 po à son arrivée saine et sauve là-bas. Il a les gemmes sur lui mais l'or se trouve à la Citadelle du Corbeau. S'il est attaqué, il fuit au lieu de combattre. Si son offre est acceptée, il s'attend à être gardé en permanence et que ses (lourds) livres de sorts soient portés et protégés (ils sont dissimulés à proximité). Il refuse de participer aux combats, est généralement inutile (mais pas ouvertement hostile) et utilise presque toutes les excuses pour ne pas payer les 2 000 po s'il est accompagné jusqu'à la Citadelle du Corbeau.

Trolls : un petit groupe de trolls est venu dans les ruines, qu'il parcourt durant la nuit à la recherche de nourriture.

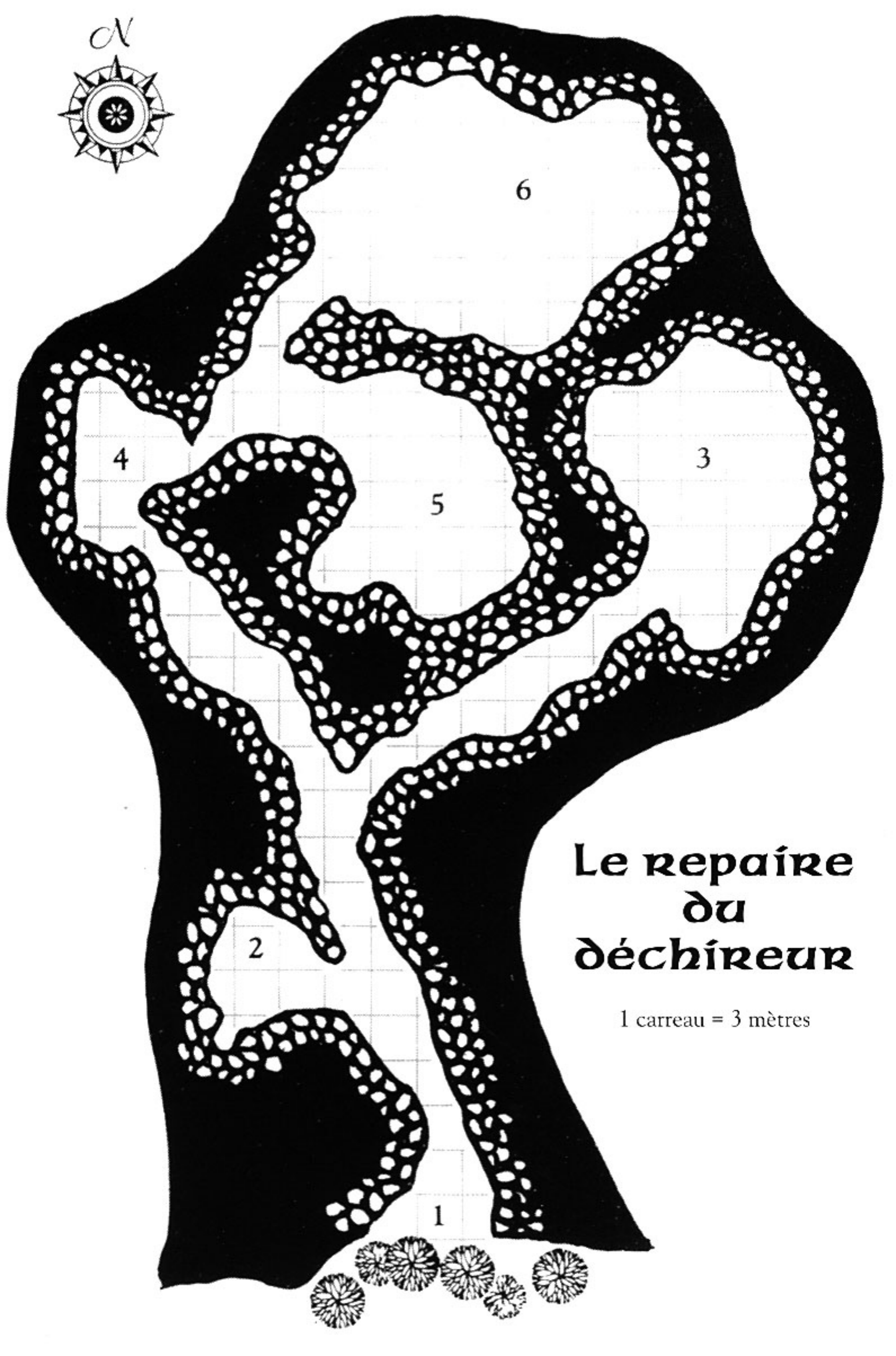
Vampire : la destruction de Château-Zhentil n'a pas diminué le besoin de sang de ce vampire. Dans sa quête nocturne de victimes, il commence par voler dans les ruines avant de se diriger vers la section méridionale occupée. Il peut aisément convoquer des chauves-souris pour l'assister. (Voir la rubrique Chauves-souris.)

Vautours : il y a 30 % de chances pour qu'il s'agisse de vautours géants (2d6).

Visiteurs drows : ce curieux groupe est remonté des Profondeurs par les égouts, pour piller un peu de la célèbre magie de Château-Zhentil. Il est dirigé par une ef drow CM C9 de Lolth, elle-même accompagnée par un eh CM M5/G6 et un eh CM C7/F6. Le reste des drows du groupe sont des eh CM F3.

Zombis : au coucher du soleil, ces anciens habitants marchent dans la rue. La plupart errent sans but, leurs anciens maîtres ayant été tués lors de la destruction de la ville. Rarement (5 % du temps), cette rencontre se fait avec des zombis juju (1d3) - des victimes malheureuses des cruelles expériences d'un mage zhentarim.




N
6
4
5
3
2
1
Le repaire du déchireur
1 carreau = 3 mètres

Le repaire du déchireur

Le déchireur est une créature unique créée dans les entrailles de la Forteresse Noire de laquelle il s'échappa. C'est une parfaite machine à tuer et, jusque-là, tous ceux qui se sont opposés à lui sont morts. Il erre dans les Collines Lointaines au sud de la Forteresse Noire et a entrepris dernièrement de s'attaquer aux caravanes hors de la base zhentarim pour se nourrir.

Le déchireur doit tuer et manger deux fois par jour pour apaiser la douleur constante qui le tenaille. Il envisage de s'aventurer bientôt dans des terres plus civilisées à la recherche de nourriture. Il s'est récemment établi dans le repaire d'une tribu orque. Les restes de ces anciens occupants jonchent le sol de différentes salles, mêlés à ceux de ses autres victimes.

1. Entrée de la caverne : elle est cachée au milieu d'un massif de broussailles, planté par les orques qui vivaient jadis ici pour masquer l'entrée de leur demeure. Le déchireur n'a pas arraché les broussailles depuis qu'il a décimé la tribu orque.

2. Restes de deux guerriers orques : en entrant dans le repaire des orques, le déchireur a massacré les deux gardes qui étaient postés là. Il les a rapidement dévorés, abandonnant les restes dans cette alcôve pour les oublier aussitôt. C'étaient des mâles, chacun armé d'une épée courte rouillée et d'un bouclier en bois. L'un a encore un rubis brut valant 75 po, tandis que l'autre a une *dague +1* toujours serrée dans sa main mutilée.

3. Entrepôt des orques : la tribu d'orques qui vivait dans ce repaire travaillait pour le Zhentarim et entreposait ici son butin avant de le transférer à la Forteresse Noire. Une douzaine de caisses y sont empilées, volées à une caravane commerciale sembienne en route pour Eauprofonde. Elles contiennent de la soie, des fourrures, des tapis et de délicats articles de tissus valant 5 000 po. Le signe de piste de la Transmarche du Groupe des Mains de Feu, une organisation basée à Daerlune, est apposé sur les caisses avec le nom de la Transmarche écrit en commun. Si les caisses sont rendues à la Transmarche, elles rapporteront une récompense de 500 po.

4. Charognards : les restes orques sont plus nombreux dans cette alcôve. Un groupe audacieux de 10 rats géants a osé entrer dans la caverne à la recherche d'un repas et y a établi sa résidence. Pour le moment, le déchireur les a laissés tranquilles, car il trouve suffisamment de nourriture à l'extérieur du repaire.

Rats géants (10) : TAC0 20 ; #AT 1 ; Dgt 1d3 ; CA 7 ; DV 1-1 ; pv 4 chacun ; VD 12, nage 6 ; AS maladie ; TA M ; INT semi- ; AL neutre mauvais ; NM 7 ; PX 15 chacun.

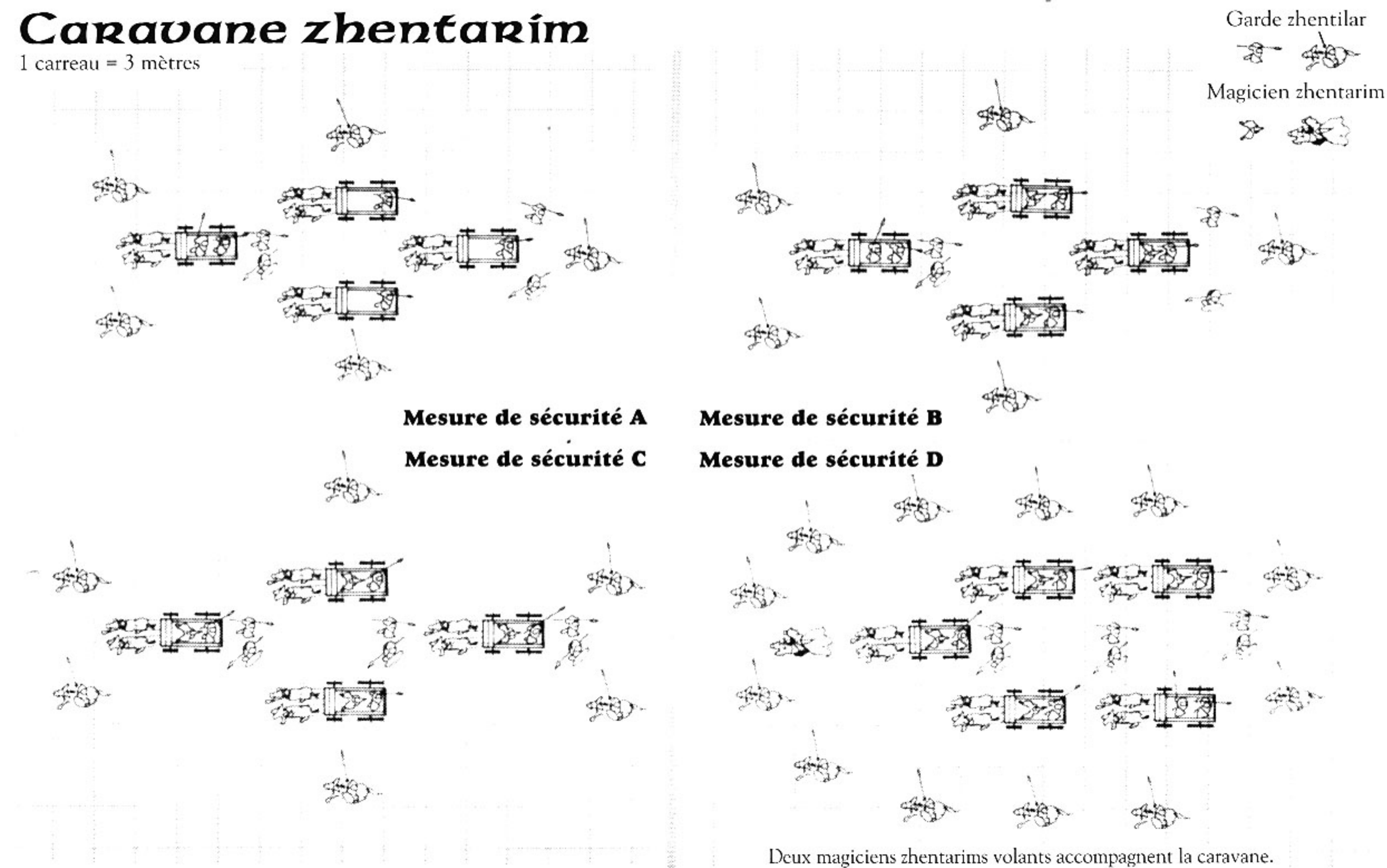
5. Orques morts : c'est ici que les orques ont livré leur dernier, et futile, combat contre le déchireur. Des épées courtes et des arbalètes sont éparpillées au milieu d'une douzaine de cadavres mutilés qui sont à peine reconnaissables comme étant d'origine orque. La vision de cette scène est si horrible que ceux qui entrent ici doivent réussir un test de Constitution pour ne pas vomir (-1 aux jets d'attaque et de dégâts pendant 1d10 rounds).

6. La demeure du déchireur : comme le déchireur chasse pendant la journée, il y a 25 % de chances pour que les PJ le trouvent ici si cela se passe entre le lever et le coucher du soleil. Si le déchireur a eu assez de nourriture pendant la journée, il y a 85 % de chances pour qu'ils l'y rencontrent après le coucher du soleil.

Les os et les crânes des innombrables victimes du déchireur jonchent le sol, certains ayant encore des bouts de chair séchée dessus. Quelques-uns des biens des victimes étaient encore sur elles quand le déchireur a traîné leurs cadavres ici. Le casque d'un Dragon Pourpre du Cormyr, une *baguette de feu* avec 15 charges (portant le symbole du Zhentarim), une bourse contenant 400 pp (portant aussi le sceau du Zhentarim), une *dague de venin* et un *anneau de protection +2* sont éparpillés dans la chambre, mélangés aux os. Il faut au minimum quatre tours pour fouiller complètement cette pièce.

Si le déchireur n'est pas là quand les PJ entrent dans cette grotte, il y a 5 % de chances cumulatif par tour pour que la créature revienne de la chasse avec un nouveau cadavre dans ses griffes. Voir l'*Appendice du Bestiaire Monstrueux* pour les caractéristiques du déchireur.

Caravane zhentarim



Caravane zhentarim

Le Réseau Noir fait preuve d'astuce pour transporter ses biens d'un endroit à un autre. Les plans, au recto, montrent les dispositions habituelles de sécurité pour les caravanes zhentarims. Ces mesures sont fonction de la valeur de ce qu'elles transportent : des biens de consommation courants, des métaux précieux rares, des objets magiques ou de la contrebande, comme des esclaves.

Mesure de sécurité A : 14 soldats zhentilars (hommes et femmes humains LM G3).

Mesure de sécurité B : 14 soldats zhentilars (hommes et femmes humains LM G4) et 3 magiciens zhentarims (hommes et femmes humains LM M5).

Mesure de sécurité C : 16 soldats zhentilars (hommes et femmes humains LM G5) et 4 magiciens zhentarims (hommes et femmes humains LM M7).

Mesure de sécurité D : 24 soldats zhentilars (hommes et femmes humains LM F7), 5 magiciens zhentarims (hommes et femmes humains LM M5) et 2 magiciens zhentarims volants (hommes et femmes humains LM M8) qui chevauchent des hippogriffes ou toute autre créature volante, ou qui utilisent des objets magiques leur permettant de voler.

Contenu et sécurité des caravanes zhentarims

Lancez 1d100 et consultez la liste suivante pour déterminer ce qu'une caravane transporte et le niveau des mesures de sécurité.

01-35 % : Denrées : le Zhentarim fait le commerce de nombreuses denrées qui comprennent le blé, les viandes fraîches et séchées, les fruits, l'eau douce (dans le désert) et les légumes. La plupart de ces caravanes (60 %) convoient aussi de la bière et du vin de moindre qualité. Un plus petit nombre (20 %) transporte aussi quelques denrées de luxe, telles que des épices exotiques, des herbes rares et des confiseries des terres étrangères ou des plantes ou des viandes conservées dans du vinaigre venant de terres lointaines. *Mesure de sécurité A.*

36-52 % Minerais : les minerais transportés peuvent aller des minerais métalliques (40 %), incluant le fer, le cuivre, le plomb ou l'étain, entre autres métaux, à des pierres de taille comme le granit ou du calcaire (40 %), à des roches semi-précieuses (20 %) comme l'héliotrope, l'augelite, l'azurite, la roche bleue, la couronne d'argent, la goldline, l'hématite, la malachite, l'agate, l'ophéaline, le spath satiné, le quartz sous ses nombreuses formes, et beaucoup d'autres. (Pour un bon aperçu des sortes de gemmes qui sont trouvées dans les Royaumes, des pierres de fantaisie aux pierres précieuses, voyez l'*Aventure dans les ROYAUMES OUBLIÉS*.) De tels minerais sont extraits dans l'Échine du Dragon, dans les collines au nord de la Citadelle du Corbeau, dans les Montagnes du Couchant et dans les mines de Téthyamar. Parce que leur cargaison est très lourde, ces caravanes ont souvent des chevaux ou des bœufs supplémentaires ou des roues et des essieux renforcés. *Mesure de sécurité A.*

53-65 % Armes : en plus d'approvisionner le Zhentilar en armes, le Zhentarim en vend à quiconque n'envisage pas de les retourner contre le Réseau Noir. Il fait aussi d'énormes bénéfices en vendant des armes de qualité moindre à des prix élevés en temps de guerre à ses alliés et à ses ennemis. Les armes sont habituellement de type corps à corps (70 %) avec des cargaisons occasionnelles d'arcs, de flèches ou de carreaux (30 %). *Mesure de sécurité B.*

66-70 % Tissus et soieries : des tissus difficiles à obtenir, comme la toile de lin de la région de Chessente, d'Unther et de la Mulhorande et les soieries de la lointaine Kara-Tur sont très populaires parmi les gens fortunés des Contrées du Mitan. Beaucoup de rouleaux de tissus commencent leur voyage avec les Zhentils en Sembie ou en Eauprofonde ou même d'aussi loin que Turmish. *Mesure de sécurité B.*

71-78 % Bois de charpente et produits ligneux : toutes les grandes villes et les tribus de l'Anauroch ont besoin de lourdes poutres, de planches sciées et de copeaux de bois. La plupart des pièces de bois que vend le Réseau Noir viennent de l'activité d'abattage de Mantelneige et de la Forêt de l'Orée au nord de la Citadelle du Corbeau. Les chariots de ces caravanes ont des chevaux ou des bœufs supplémentaires ou des essieux et des roues renforcés. *Mesure de sécurité A.*

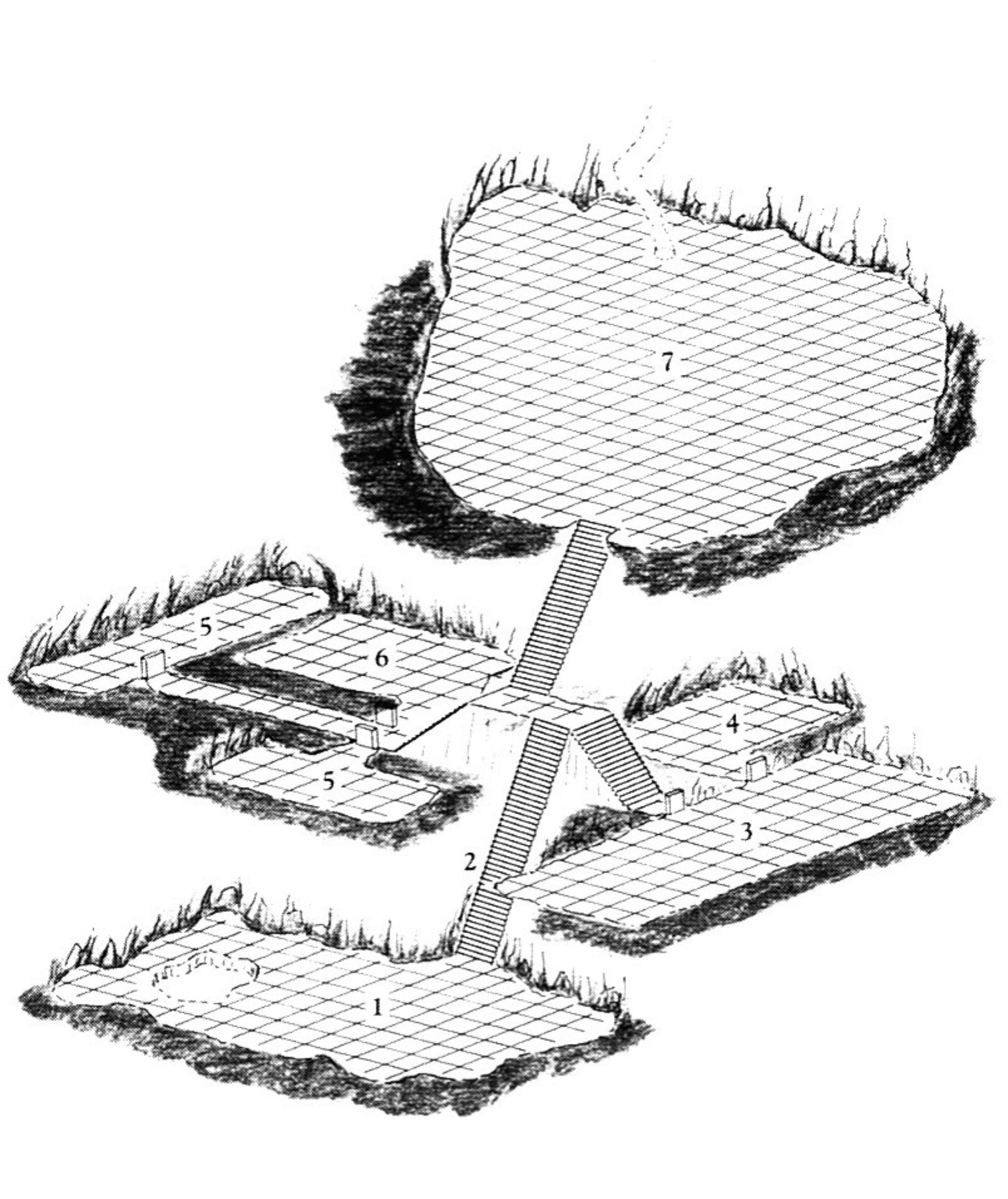
79-83 % Esclaves : les esclaves humains et demi-humains sont vendus aux drows des Profondeurs, aux nobles corrompus de Château-Zhentil et d'ailleurs. Les esclaves sont enchaînés par groupes de six à dix. Lors de la traversée d'une contrée dans laquelle la pratique de l'esclavage est blâmée, les esclaves sont chargés dans des chariots bâchés. Ailleurs, les esclaves doivent marcher, les chariots fournissant simplement un soutien pour le personnel de garde. *Mesure de sécurité C.*

84-93 % Force d'invasion : quand le Zhentarim souhaite transférer des troupes, des forces de frappe magiques ou des espions dans une communauté, il lui est facile de les transporter cachés dans des chariots prétendument remplis de biens commerciaux d'une extrême valeur. Ces caravanes, lourdement gardées, augmentent astucieusement l'effectif de la force d'invasion. *Mesure de sécurité D.*

94-00 % Objets magiques et autres objets rares : la magie puissante, le minerai à pierres précieuses ou les pierres précieuses, l'or et l'argent sont souvent utilisés et négociés par le Réseau Noir, et généralement ces objets ne peuvent pas être transportés magiquement. Ces caravanes sont surveillées par des guerriers talentueux et des magiciens puissants. Quelquefois, des prêtres de Baine ou de Cyric accompagnent aussi ces expéditions. (Il y a 20 % de chance pour qu'il y ait 1d4 LM hm et hf C5-C9. Lancez 1d4+5 pour le niveau de chaque clerc.) *Mesure de sécurité D.*

Le Temple dans le Ciel

1 carreau = 3,3 mètres



Le Temple dans le Ciel

Le Temple dans le Ciel est un énorme morceau d'une étrange roche noire et brune, qui défie la gravité par un moyen inconnu des magiciens et des sages des Royaumes - il flotte tout simplement. Plus haut que large, il présente un extérieur rugueux et déchiqueté. Une lourde chaîne d'acier de quatre cents mètres, magiquement renforcée pour l'empêcher de se briser en cas de gros temps, l'amarre par son dessous au sommet de la Tour Ardente.

Nul ne sait qui a crée le Temple dans le Ciel ou exactement quand il fut crée, mais ce qu'on sait, c'est qu'il flotte au-dessus de Féérune depuis des centaines d'années. Ce fut, jadis, la demeure de la Voix de Baine, entendue grâce au tyrannœil Xantriph, qui fut tué plus tard par les Chevaliers de Myth Drannor. Après la mort de Baine, le Temple dans le Ciel fut attaché à la Tour Ardente par un sauvage tyrannœil du Culte de la Bête. Le tyrannœil Xulla dirige maintenant le Temple dans le Ciel. De nombreux cultistes vivent dans le temple et exécutent tous ses caprices. On suppose que le Réseau Noir a conclu un pacte secret avec Xulla durant le Temps des Conflits, qui engage les forces du Temple dans le Ciel et celles de la Tour Ardente.

Vingt-quatre cultistes et leur chef sont ici à tout moment, de même que le tyrannœil Xulla. Les cultistes sont des hf LM G4 armés d'épées courtes et d'arbalètes légères, portant des armures de peau (CA 6). Ils sont immédiatement démoralisés si Xulla est tué. Le chef du culte du tyrannœil, Travin Murl, est LM hm P7 (FOR 16, SAG 16, CHA 16). C'est un prêtre spécialiste du Culte de la Bête, et il a un accès majeur aux sphères Générale et Animale et un accès mineur à la sphère du Charme. Son répertoire de sorts est 5/5/2/1. Il porte aussi une armure de peau et utilise une épée longue et une arbalète légère.

Tous les plafonds du Temple dans le Ciel culminent à 6,50 mètres à moins qu'il n'en soit précisé autrement.

1. Entrée/écuries : parce que le Temple est à plus de quatre cents mètres d'altitude, on ne peut l'atteindre qu'en chevauchant un griffon ou une autre créature volante. Le culte utilise quatre griffons qui logent dans les écuries. À l'exception de cette pièce, tout le temple est éclairé par une *lumière éternelle*. Ici, cinq torches sont accrochées aux murs dans des porte-torches. Une ou plusieurs d'entre elles sont allumées quand on souhaite éclairer les écuries.

2. Escaliers : les escaliers sont extrêmement raides et leurs marches d'une hauteur quelque peu irrégulière. Le combat ou n'importe quelle autre activité énergique sur les marches exige de chaque PJ concerné un test de caractéristique contre sa Dextérité avec une pénalité de -2. Ceux qui échouent perdent l'équilibre et tombent de 1d6 x 3 mètres avant de percuter un mur. Ils encaissent 1d3 points de dégâts pour chaque tranche de 3 mètres de chute.

3. Pièce commune : cette salle sert de lieu de réunion pour les membres du culte. La plupart de leurs repas, lesquels sont composés de viande crue de diverses créatures, sont pris ici à même le sol de pierre froide qui est jonché d'os et de déchets. Une odeur douceâtre de pourriture flotte dans l'air de façon persistante.

4. Entrepôts : des épées courtes supplémentaires et des arbalètes sont entreposées ici, ainsi que des cuirs rêches, mal tannés ou verts des animaux utilisés comme nourriture. Des quartiers de viande non entamés sont accrochés à des crochets qui pendent au plafond, et des couteaux et des ustensiles pour préparer les carcasses animales sont posés négligemment sur et autour de deux billots entaillés sur leurs dessus. De nombreux autres restes du même acabit ont été négligemment jetés dans les coins de la pièce.

5. Dortoirs : ce sont les quartiers des cultistes ordinaires. Des paillasses crasseuses garnissent le sol des pièces et une odeur fétide émane des literies. Mais cette odeur est bien plus agréable que celle qu'exhalent les seaux utilisés comme latrines, trouvés dans un des coins de chaque pièce.

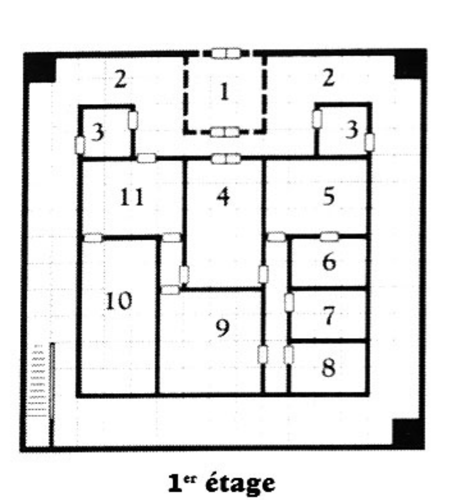
6. Chambre du maître du culte : le côté gauche de la pièce est un véritable dépotoir de paille sale, de peaux d'animaux et d'os d'anciens repas. 306 po, 240 pa, 104 pc, quatre diamants valant 400 po chacun et une *potion de force de géant des nuages* sont cachés dans la paille.

7. Salle d'audience du tyrannœil : cette grande pièce est la résidence du tyrannœil Xulla et c'est là qu'il se trouve. C'est aussi la salle où les cultistes lui rendent hommage. Ici, le plafond culmine à 23 mètres et le tyrannœil flotte souvent près de ses points les plus élevés. Les cultistes tiennent des cérémonies quotidiennes pour révérer leur protecteur, durant lesquelles ils lui offrent un repas - souvent un plat humain.

8. Chemin de fuite : un conduit dans le plafond de la salle d'audience fournit une issue pour un tyrannœil qui lévite, si Xulla devait être attaqué.

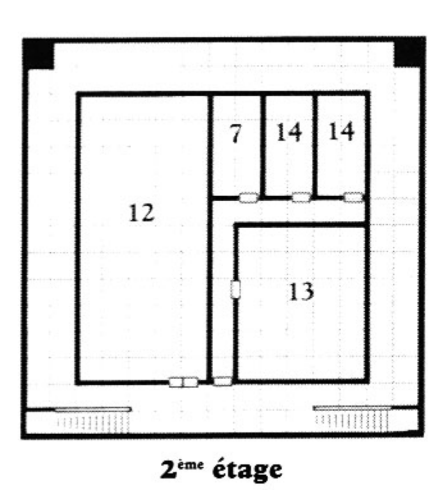
La Tour Ardente

1 carreau = 6,5 mètres

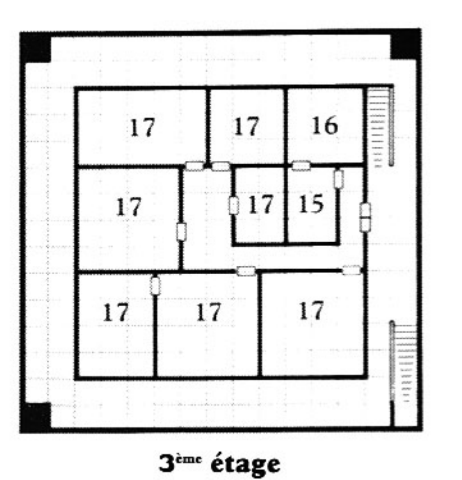


1er étage

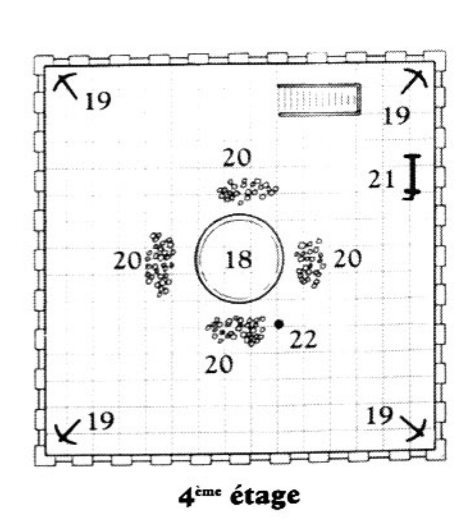




2ème étage



3ème étage



4ème étage

La Tour Ardente

Cette gigantesque structure fut construite, à l'origine, par un groupe de frères géants. C'est le dernier avant-poste zhentil incontesté des Contrées du Mitan. La Tour Ardente se cantonne dans l'ombre du Temple dans le Ciel, lequel est enchaîné au toit de la tour par une longue et lourde chaîne métallique magique. Elle fut détruite par les Chevaliers de Myth Drannor durant l'Année du Seigneur de l'Aube mais a été reconstruite depuis.

La tour tire son nom du feu qui est allumé sur son toit quand une force d'invasion est en train de se diriger vers la Citadelle du Corbeau pour l'en avertir.

La Tour Ardente a de solides murs de granit noir qui, après sa précédente destruction, furent physiquement et magiquement renforcés pour résister aux béliers et à une puissante magie.

Une force de 40 soldats zhentilars (36 LM hm G5, 3 LM hm G7, 1 LM hm G9) occupent la tour. Ils portent des cottes de mailles (CA 5) et utilisent des épées longues quand ils combattent au corps à corps. Ils sont assistés par une famille de géants du feu (un père et ses quatre fils) qui sont des cousins éloignés des créateurs originels de la tour. Les géants du feu sont grassement payés par Château-Zhentil pour faire ici une démonstration de force. Ils combattent avec de gigantesques épées à deux mains et lancent des rochers du toit de la tour, quand cela est nécessaire.

Remarques générales : dans toute la tour, les plafonds culminent à 8 mètres. Tous les étages disposent d'un couloir circulaire. Des meurtrières, à une hauteur de 1,50 mètre, percent les murs extérieurs tous les 3 mètres et des carquois de flèches lourdes ainsi que des arcs longs pendent à des crochets positionnés tous les 6,50 mètres environ sur le mur intérieur. Les soldats de la tour font les trois-huit. Trois zhentilars patrouillent constamment autour de la tour. Quelquefois, ils sont montés, d'autres fois, ils sont à pied.

1. Entrée : la porte de la Tour Ardente est en bois renforcé d'acier et mesure 6,50 mètres de haut. Elle peut résister à 300 points de dégâts avant de s'effondrer. Les murs intérieurs et extérieurs de cette cour possèdent les meurtrières mentionnées dans les Remarques générales.

2. Postes de garde : un des géants du feu se trouve dans l'un de ces postes en compagnie d'un soldat zhentilar. L'autre poste de garde est servi par deux Zhentilars.

3. Armurerie : c'est ici que les Zhentils entreposent les flèches, les carreaux, les arcs longs, les arbalètes (légères et lourdes), les épées longues et d'autres armes.

4. Salle de réunion : cette pièce centrale est l'endroit où les soldats et les géants se réunissent pour prendre la plupart des repas. Elle est meublée d'une immense table et de nombreux bancs, chaises et tabourets.

5. Cuisine : c'est manifestement là que sont préparés les repas. Un grand foyer muni d'une petite broche et d'un double four est construit dans l'un des murs. Le foyer n'a pas de cheminée car il possède un conduit magique. Des étagères alignées le long des murs sont couvertes de denrées de base, de boîtes d'épices, de légumes, de plats et de marmites. Deux Zhentilars font les cuisiniers durant seize heures par jour.

6. Chambre froide : ce local est maintenu à basse température magiquement, par un sort que des sorciers zhentarims de passage viennent régulièrement renouveler. Elle est remplie de viandes, de fruits et de légumes périssables.

7. Latrines : ces lieux d'aisance sont régulièrement vidangés à l'extérieur.

8. Salle du puits : la Tour Ardente est construite sur une nappe d'eau souterraine qu'un puits atteint, ce qui lui permet de soutenir un long siège. Le puits est obstrué par un couvercle en bois muni de charnières, percé d'un trou suffisamment grand pour laisser passer un seau au bout d'une corde, laquelle est accrochée à une poulie au plafond.

9. Garde-manger : c'est dans cette pièce que sont conservés les aliments de base non périssables. Sur l'insistance des commandants zhentilars, les boissons alcoolisées y sont proscrites, à l'exception d'une petite bière.

10. Écuries : six chevaux sont logés ici pour être utilisés par le Zhentilar. Une paire de chevaux supplémentaires pourrait leur tenir compagnie, mais tous seraient alors à l'étroit.

11. Sellerie et nourriture : c'est ici que sont rangés les articles de sellerie et l'équipement pour les réparer, des fourches, des balles de foin, des tonneaux de blé et un bloc de sel.

12. Salle d'activité : des activités de groupe, telles que l'entraînement aux armes, la réparation des armes et armures, les jeux, se déroulent ici. Un bar permet de se détendre en buvant un verre. La pièce est assez grande pour accueillir les géants du feu.

13. Quartiers des géants du feu : cette chambre est occupée par cinq énormes lits. Trois géants sont de garde à tout moment alors que les autres se reposent, mangent ou chassent le gibier dans la nature. Les géants gardent les objets suivants enfermés dans un coffre contre l'un des murs : 550 pièces d'or, 224 pièces d'argent et 5 diamants bruts valant 300 po chacun.

14. Casernement zhentilar : douze lits meublent ces pièces (six dans chaque). Comme les soldats font les trois-huit, il y en a en permanence qui dorment ici. Aucun Zhentilar ne se fiant vraiment aux autres, la fortune personnelle n'est pas laissée sans surveillance dans les cantines au pied des lits.

15. Salle de conférence du chef : cette pièce est meublée d'une table de réunion et de chaises et contient quelques cartes de la région environnant la Tour Ardente.

16. Appartements du chef : Pitsmin Finival, le capitaine zhentilar en charge de la Tour (LM hm G9 ; FOR 16, CON 16, SAG 16) vit ici dans des appartements confortablement meublés. Il a une *épée longue +2* et une *cotte de maille +2*. Il porte un *anneau d'invisibilité*. Il a informé ses hommes de l'existence de cet anneau pour qu'ils pensent qu'ils peuvent être surveillés à tout moment.

17. Entrepôts : ces pièces servent à stocker des pièces détachées, les armes de rechange, les denrées non périssables, les meubles neufs ou brisés et même les caisses vides, entre autres choses.

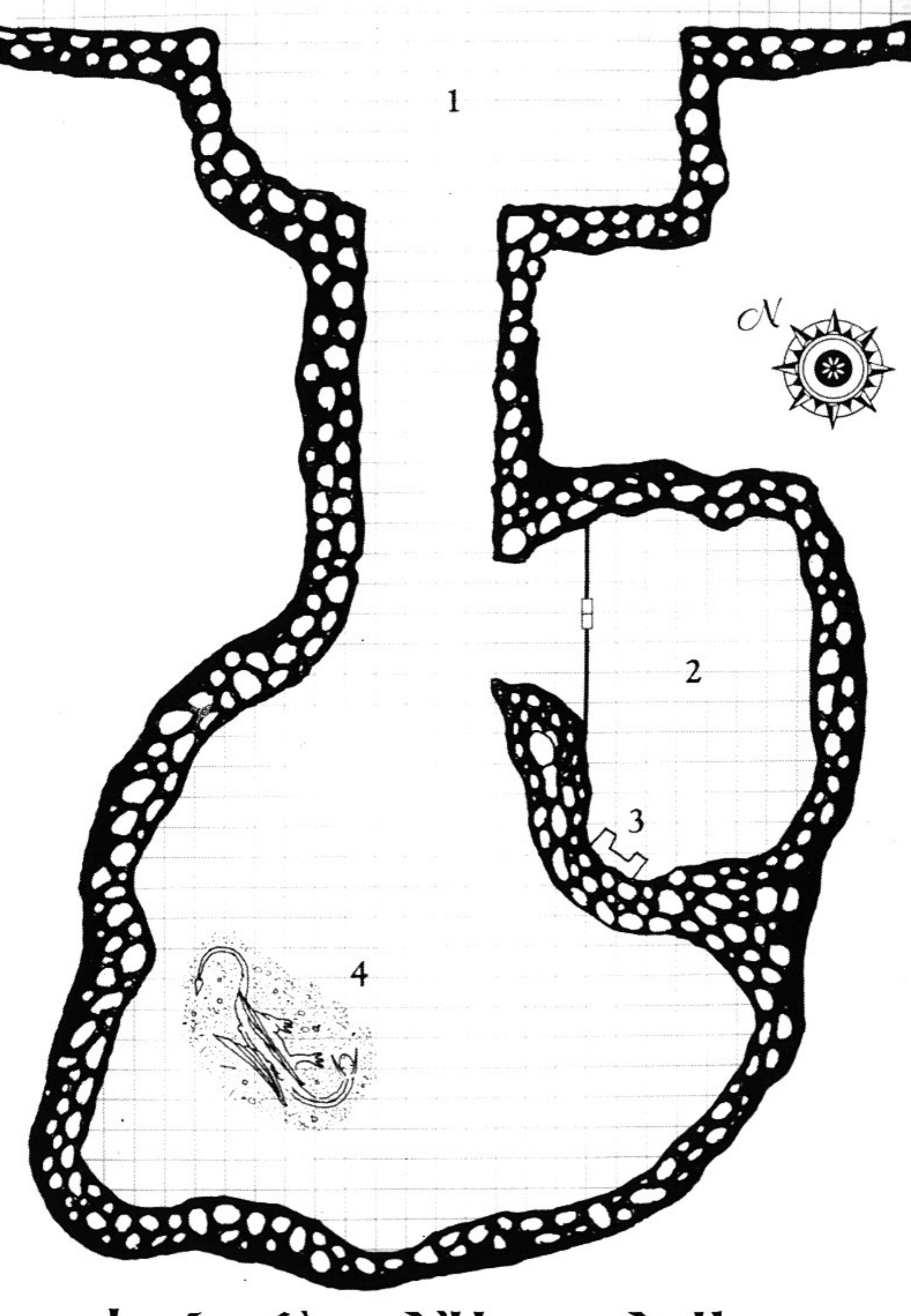
18. Fanal : ce grand feu est placé sur une plate-forme haute de 5 mètres. Il est alimenté par du bois imbibé d'huile qui s'enflamme à la moindre étincelle. Un briquet de silex est posé à proximité. Deux géants du feu et quatre soldats zhentilars montent la garde sur le toit.

19. Balistes : une grande catapulte est positionnée à chacun des quatre coins de la tour pour couvrir un arc de 180°. Chacune est servie par une équipe entraînée de trois hommes et a des munitions pour 20 tirs. Une baliste utilisée par une équipe complète peut tirer une fois par round, infligeant 3d6 points de dégâts, et a une portée de 5/20/40 mètres.

20. Rochers : ces piles de rochers sont des réserves pour tout jet de pierre que les géants souhaitent faire. Il y a 4 tas d'environ 35 rochers chacun.

21. Barbecue des géants du feu : l'appétit des géants du feu étant insatiable, ils ont installé ce brasero sur le toit pour faire griller des carcasses entières d'animaux à la broche. Souvent, les géants s'acquittent de leur devoir tout en s'occupant de leur barbecue.

22. Chaîne : c'est le point d'attache du Temple dans le Ciel à la Tour Ardente.



La tanière d'Harondalbar

1 carreau = 6,5 mètres

La tanière d'Harondalbar

Le Zhentarim de la Forteresse Noire a conclu un pacte avec le grand ver noir Harondalbar pour qu'il garde la Passe du Serpent Jaune et ne laisse passer que les caravanes zhentiles. En échange, le Zhentarim a proposé de le nourrir, de lui témoigner le respect que son âge et son intelligence lui ont fait mériter et d'enrichir son trésor déjà important. La tanière d'Harondalbar est située en haut des pics méridionaux de la passe.

Un agent zhentarim, une belle enchanteresse nommée Faren "Éclat stellaire" habite ici avec le dragon. Elle est chargée de garder un œil sur la passe et de faire en sorte que Harondalbar respecte sa part du marché avec le Réseau Noir en sortant de son repaire quand il le faut. Le grand ver noir pense que Faren est exceptionnellement belle pour une humaine et accède à ses demandes après quelques flatteries. Si Harondalbar refuse de quitter sa tanière (ce qu'il fait à l'occasion), Faren utilise les sorts *force fantasmatique* ou *force spectrale* pour imiter ses attaques en piqué sur la passe.

On ne peut accéder à la tanière d'Harondalbar qu'en volant ou en escaladant ses dangereuses parois escarpées. Peu de gens, excepté les membres du Culte du Dragon qui souhaitent séduire le grand ver, ont tenté d'approcher de la tanière depuis que sa localisation est ouvertement connue. Avant de conclure un pacte avec le Zhentarim, Harondalbar était un serviteur de la reine-liche Varalla qui fut détruite par les gens du Réseau Noir durant leur conquête de la Forteresse Noire.

1. Entrée : l'entrée de la tanière est énorme mais juste assez pour convenir à la gigantesque taille d'Harondalbar. De grandes marques de griffes sont visibles sur la corniche, provoquées par les décollages et les atterrissages du dragon.

2. Faren "Éclat stellaire" : quand le pacte entre Harondalbar et le Zhentarim fut scellé, Faren "Éclat Stellaire" utilisa sa magie pour creuser cette pièce (avec la permission d'Harondalbar). Elle construisit alors un mur de fortune pour assurer son intimité et revendiqua cette pièce comme la sienne. Dans le coin le plus à l'ouest de cette salle, une immense cheminée/four/fourneau sert à chauffer la pièce, à cuire les repas et à la préparation des diverses expériences magiques. C'est un conduit magique pour le Plan du Feu.

Le sol de la pièce a été nivelé et poli et des carpettes ont été apportées pour fournir une touche plus confortable et chaleureuse. Les murs sont recouverts d'un assortiment éclectique de tapisseries. L'extrémité nord-est est meublée avec deux grands lits, plusieurs garde-robes et deux coffres, une demi-douzaine de grandes bibliothèques et un casier à parchemins.

La zone de travail de Faren se trouve près du foyer. Plusieurs grandes tables sont encombrées par des équipements de laboratoire magiques - pots, bouteilles, alambics, carafes, mortiers et pilons - et par d'autres attirails de magicien. Il y a deux grands tabourets et, près de la cheminée, un grand fauteuil rembourré. Plusieurs étagères sont encombrées de boîtes pleines de petites choses mystérieuses. Un coin cuisine complète le tout, avec un billot, un évier, une barrique d'eau qui ne s'assèche jamais et un râtelier de pots, de casseroles et d'ustensiles de cuisine.

Faren est une belle jeune femme humaine, mesurant 1,65 m, avec de longs cheveux noirs et des yeux émeraude foncée. Sa peau diaphane rend son apparence presque éthérée au premier regard. L'enchanteresse est l'un des nombreux anciens apprentis de Manshoon et de Sememmon. Malgré sa jeunesse, elle fait preuve d'une grande compétence. Sa loyauté va vers les Zhentarims, mais le savoir et le pouvoir que le grand ver garde enfermé dans son crâne et sous ses griffes peuvent faire basculer son allégeance en sa seule faveur au fil du temps.

Faren "Éclat Stellaire", hf M(E)6 : TAC0 19/18, 16 *bâton de pouvoir* ; #AT 1 ; Dgt 1d6+2 ; CA 2 (DEX, *bracelets de défenses CA 6*, *bâton de pouvoir*) ; pv 27 ; VD 12, vol 18 (B) ; AS sorts de magiciens ; DS +2 à toutes ses sauvegardes grâce au *bâton de pouvoir*, immunisée contre les *projectiles magiques* ; AL LM ; NM 14 ; OM *bâton de pouvoir* avec 19 charges, *bracelets de défense CA 6*, *fibule bouclier* (peut absorber 83 points de dégâts en plus de *projectile magique*), *bottes ailées*.

F 14, D 16, C 16, I 17, S 14, Ch 18.

Personnalité : attrayante, séduisante, fourbe.

Livre de sorts (5/3/3)* : 1er : *charme-personnes**, compréhension des langues, détection de la magie, feuille morte, force fantasmatique** (x2), mains brûlantes, patte d'araignée, poigne électrique, sommeil**, vapeur colorée*** ; 2ème : *apparence altérée, conjuration d'un essaim, flèche acide de Melf**, l'irrésistible rire de Tasha, lien, nuage de brouillard**, soif inextinguible (RdM), surdité* ; 3ème : *éclair**, force spectrale**, immobilisation des personnes, runes explosives, suggestion***.

* comprend un sort supplémentaire de l'école Enchantement/Charme pour chaque niveau de sort. ** indique les sorts préférés (*RdM = Recueil de Magie*).

3. La tanière d'Harondalbar : Harondalbar a vécu deux douzaines de générations humaines et son pouvoir commence à diminuer. Il fut peu enthousiaste à aider le Zhentarim, mais après que le Réseau Noir lui a offert de doubler son trésor et de lui fournir une jolie assistante, le dragon accepta. Harondalbar défend la passe contre les intrusions, mais il quitte rarement sa tanière plus de trois fois par semaine.

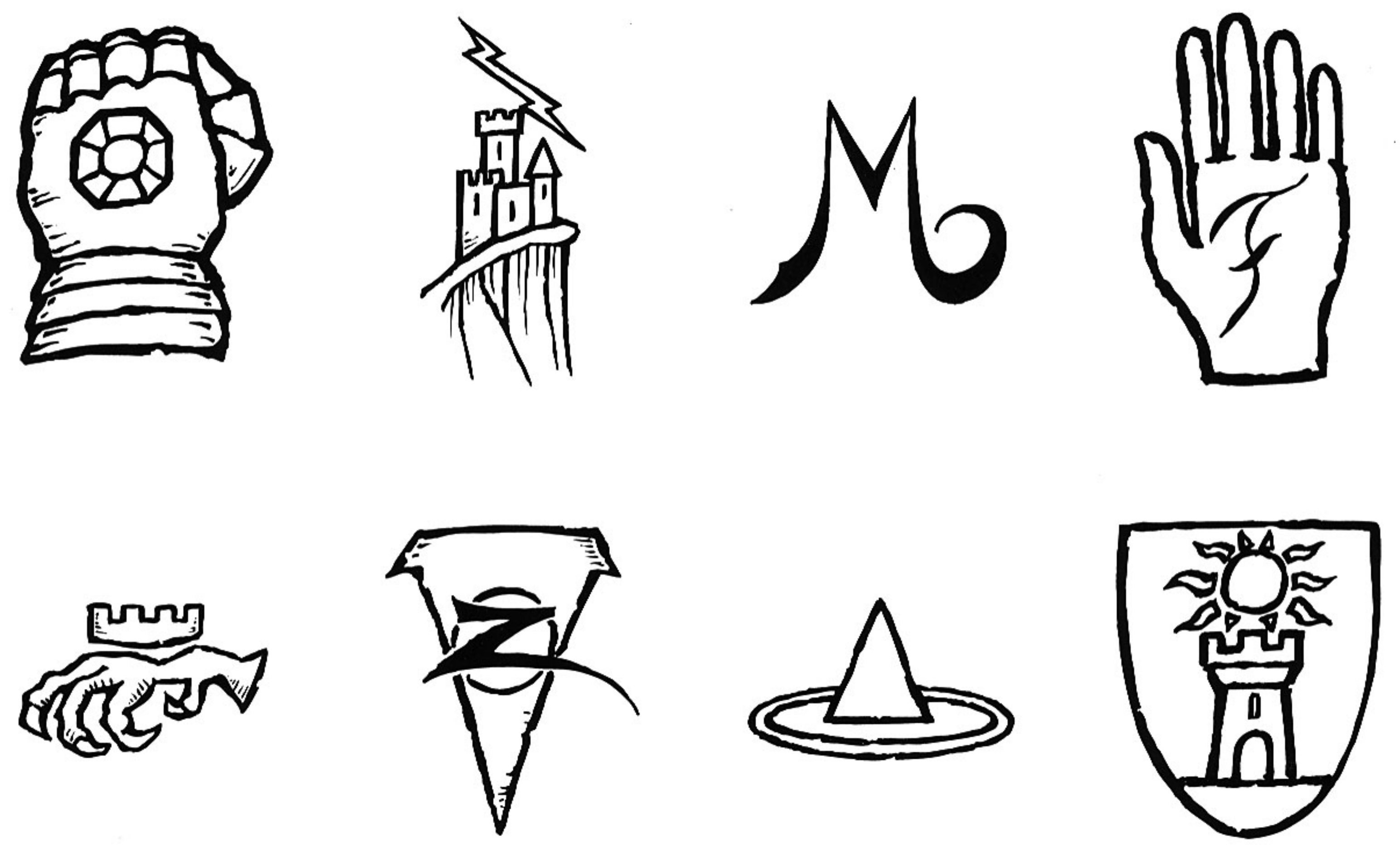
Le trésor d'Harondalbar est composé de 14 004 pièces de cuivre, 8 992 pièces d'argent, 23 406 pièces d'or, 40 gemmes de tous types, 24 pièces de joaillerie, 20 objets magiques divers, 7 armes magiques, 3 armures magiques complètes, 4 anneaux magiques, 12 potions aléatoires et 30 œuvres d'art de tous types, avec un véritable amas de riches et pourrissants tapis, tapisseries et rouleaux de soie et de velours.

Harondalbar le Noir, un grand ver : TAC0 1 ; #AT 3 + spécial ; Dgt 1d6+12/1d6+12/3d6+12 ; CA -7 ; DV 20 ; pv 109 ; VD 12, vol 30 (C), nage 12 ; AS souffle acide 24d4+12 (1,50 m de large, 20 m de long), sorts de magiciens (tous verbaux, temps d'incantation 1, au 20ème niveau), prise au vol, chute libre, pattes arrière, coups d'ailes, coups de queue, surplace, *aura de terreur* 50 m de rayon, *ténèbres* 40 m de rayon 3/jour, *corruption de l'eau* 1/jour, *croissance végétale* 1/jour, *convocation d'insectes* 1/jour, *charme-reptiles* 3/jour ; DS respiration aquatique, immunisé contre l'acide ; RM 45 % ; TA T (33 m de long + queue de 28 m) ; INT géniale ; AL CM ; NM 20 ; PX 20 000.

Personnalité : égoïste, charmeur, fier.

Sorts (9) : 1er : *charme-personne, détection de la magie, agrandissement (ou réduction), réflexion du regard, glisse, projectile magique, serviteur invisible, métamorphose des liquides (RdM), aura magique de Nystul*.

(*RdM = Recueil de Magie*).



Fzoul Chembryl™

Clerc du 16ème niveau

Sceau personnel

Fzoul est l'ancien grand-prêtre de Baine. Après le Temps des Conflits, il servit Cyric. Mais, dans le sillage de la débâcle du *Cyrinishad*, sa loyauté changea de nouveau. Il est membre du Cercle Intérieur du Réseau Noir. Sa quête constante pour le pouvoir personnel a été ressentie par des innocents à travers les Royaumes. Il est aussi réputé pour entretenir des relations approfondies avec les tyrannœils.

Manshoon™ du Zhentarim

Mage du 19ème niveau

Sceau de mage

Fondateur du Réseau Noir et membre de son Cercle Intérieur, Manshoon est un puissant magicien maléfique qui ne laissera personne se dresser en travers de sa quête de pouvoir. En tant que magicien, il rivalise avec les plus grands mages de Féérune. Bien que l'on suppose qu'il soit mort plusieurs fois, Manshoon a trouvé une façon de tromper la mort, ce qui lui a permis jusque-là d'empêcher ses ennemis de l'envoyer vers son destin fatal.

La Forteresse Noire

Symbole héraldique

Héraldique et insignes

La Forteresse Noire est un château aux hautes flèches, niché sur les pentes d'un pic, connu sous le nom de Sentinelle Grise. Le Zhentarim arracha son contrôle, en 1312 CV, à la reine-liche Varalla. La Forteresse Noire est la base occidentale du Réseau Noir, dans laquelle il œuvre pour établir une route commerciale sûre vers les Contrées du Mitan occidentales et pour avoir une prise sur les forces toujours vigilantes d'Azoun IV du Cormyr.

Château-Zhentil

Symbole héraldique

Héraldique et insignes

Perché sur le rivage occidental de la Mer de Lune, Château-Zhentil est le lieu de naissance du Zhentarim. C'est aussi là que résident quelques-unes des personnes les plus riches et les plus impitoyables de Féérune. Les seigneurs de la cité font du commerce avec les Royaumes ouvertement et intelligemment pendant qu'ils planifient secrètement la fin des autres cités des Contrées du Mitan. L'enclave portuaire du Château-Zhentil est son plus grand atout géographique et la raison de sa perpétuelle domination marchande de la région.

Lord Orgauth™ de Château-Zhentil

Guerrier du 15ème niveau

Sceau personnel

Avant la débâcle du *Cyrinishad* et la destruction de la majeure partie de Château-Zhentil en 1368 CV, Orgauth était l'un des 16 seigneurs de Château-Zhentil. Après ces événements, Orgauth est LE seigneur de Château-Zhentil. Il se délecte dans son rôle de seigneur unique et sa démonstration de force a contribué à la reconstruction de la Fierté du Nord.

Sememmon™ de la Forteresse Noire

Mage du 15ème niveau

Sceau de mage

Ancien disciple de Manshoon, Sememmon est le seigneur de la Forteresse Noire et le membre cadet du Cercle Intérieur du Zhentarim. Il supervise souvent les desseins du Réseau Noir dans les Royaumes. Il est ambitieux mais patient. Il éprouve une grande haine envers les Ménestrels.

Le Zhentarim

Insigne

Héraldique et insignes

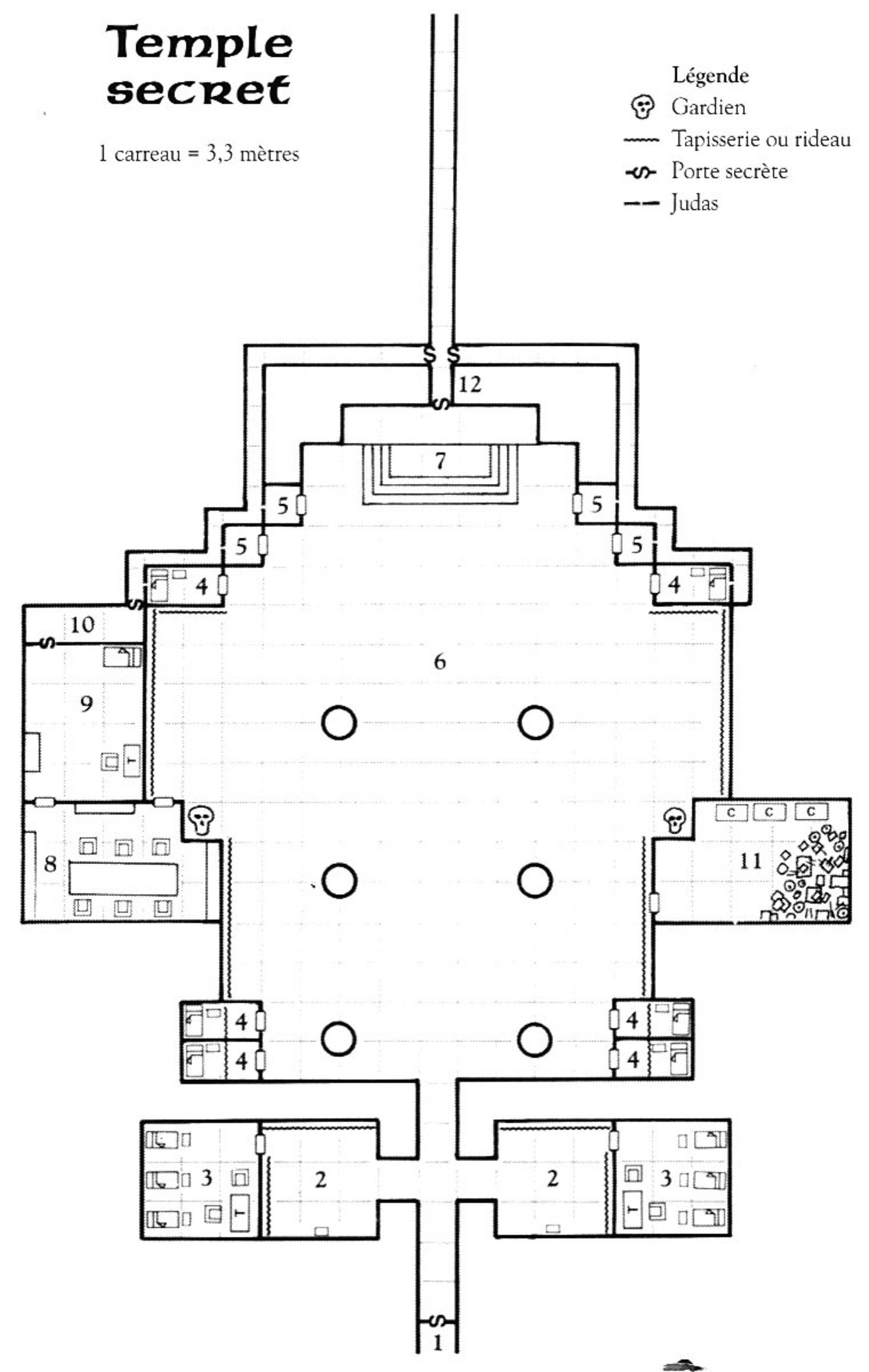
Le Réseau Noir cherche à dominer les Contrées du Mitan par le commerce et l'intrigue politique, mais aussi par la force. Il est impliqué dans le commerce d'esclaves avec les nations qui tolèrent ou qui encouragent cette abominable pratique, mais également avec les drows. Toutefois, il développe son autorité grâce à des projets commerciaux techniquement légaux et à une influence économique brutale. Il opère principalement à partir de ses trois centres de pouvoir : Château-Zhentil, la Forteresse Noire et la Citadelle du Corbeau.

La Citadelle du Corbeau

Symbole héraldique

Héraldique et insignes

Nichée au milieu de l'Échine du Dragon, la Citadelle du Corbeau est une chaîne de forteresses en ruine interconnectées, dont les origines sont entourées de mystère. Complètement délabrée, elle fut restaurée par une alliance des forces des Contrées du Mitan. La traîtrise des Zhentils, au cours de l'Année du Château Délabré, donna son contrôle au Zhentarim.


Temple secret
1 carreau = 3,3 mètres
Légende
Gardien
Tapisserie ou rideau
Porte secrète
Judas
12
7
5
5
5
5
4
4
10
6
9
8
11
4
4
4
4
3
2
2
3
1

Temple secret

Les sinistres temples de Baine, et plus tard, de Cyric se rencontrent dans de nombreux villages et villes de Féérune. Ces temples sont dissimulés aux yeux de la population, parce que les adorateurs de divinités maléfiques craignent, à juste titre, un châtiment des forces du bien. La plupart sont cachés sous des entrepôts ou des résidences de seigneurs et de nobles, ou au plus profond du système d'égouts d'une ville. Les adorateurs de ces dieux malfaisants protègent leurs lieux saints avec opiniâtreté. Seuls ceux de leur foi sont les bienvenus ; les autres seront offerts en sacrifice à leur divinité en châtiment de leur intrusion.

Un minimum de 20 clercs d'une des fois mauvaises sont ici en permanence, ainsi qu'un(e) prêtre(sse) et deux gardiens morts-vivants sous son contrôle.

1. Entrée : les entrées de ces temples cachés sont souvent piégées avec des aiguilles empoisonnées (sauvegarde réussie ou mort) ou avec des *glyphes de garde* magiques. Le déclenchement de ces pièges alerte les occupants de la présence d'intrus aux abords de leur domaine. Les gaz empoisonnés, les fléchettes ou les trappes dans le sol sont aussi prévus pour capturer les intrus.

2. Salles des gardes : six acolytes (3 dans chacune salle, NM hm et hf C2 ; SAG 14) sont en faction, surveillant les accès du temple. Ils portent des armures d'écailles (CA 6) et sont armés de masses de fantassin. Quand ils affrontent des intrus, un des acolytes se lance *sanctuaire* et fuit prévenir le reste du clergé. Chaque salle contient une garde-robe déverrouillée renfermant des robes amples. Les murs sont drapés de tentures murales ordinaires ornées des symboles de la foi appropriée.

3. Chambres des acolytes : c'est là que dorment les acolytes du temple. Ces pièces sont meublées de minuscules lits avec des coffres verrouillés à leurs pieds (dans lesquels les acolytes conservent leurs biens), d'une table entaillée et de deux chaises. Quand cela est approprié, le MD peut décider qu'un ou plusieurs acolytes dorment ici plutôt que d'être de service dans l'une des salles de garde.

4. Chambres des sous-prêtres : ce sont les cellules des prêtres de niveau intermédiaire du temple. Elles servent aussi d'appartements aux invités importants qui doivent passer une nuit au temple. Chaque chambre est meublée d'un grand lit simple et d'un grand coffre verrouillé. Un épais tapis couvre le sol et un rideau peut être tiré pour cacher le lit. Habituellement, les deux cellules situées le plus près de l'autel sont utilisées comme chambres d'amis pour permettre au grand-prêtre d'espionner ses invités. Ces deux chambres n'ont pas de rideaux.

5. Geôles : ces cellules ont de robustes serrures sur leurs portes. Elles sont utilisées pour détenir les infidèles ou ceux qui vont être châtiés des mains de ceux qui habitent ici. Elles sont crasseuses et pleines de poux. Une fine épaisseur de paille moisie est jetée sur le sol. Il y a 40 % de chances d'y trouver une victime enfermée.

6. Grande salle d'adoration : cette vaste salle accueille les cérémonies tenues au nom du dieu maléfique qui est adoré ici. Deux séries de trois grands piliers de pierre soutiennent la masse de l'édifice et deux gardiens morts-vivants (un zombi et un squelette) rôdent dans l'ombre de ces colonnes, de chaque côté.

Le reste du clergé et le grand prêtre sont présents dans cette zone. Il y a six clercs mauvais (NM hm et hf C4 ; SAG 15), portant des armures d'écailles (CA 6) et armés de masses de fantassins. Le grand prêtre (NM hm ou hf C7 ; SAG 16) porte sous sa tunique une *cotte de mailles +1* (CA 4) et utilise un *fléau de fantassin +1*.

7. Autel noir : cette table en granit noir ou en obsidienne se dresse au fond de la grande salle d'adoration. Elle est flanquée de deux candélabres. Sur sa gauche, un bassin d'eau non-bénite est creusé dans le sol. Une immense tapisserie occupe tout l'espace derrière elle, du sol au plafond. L'autel irradie le mal et peut avoir quelques taches sombres suspectes à sa surface.

8. Salle de conférence du grand prêtre : une grande table de réunion et des chaises, trois bibliothèques renfermant des textes religieux et des œuvres de référence meublent cette pièce.

9. Appartements du grand prêtre : cette pièce révèle le statut de son propriétaire plus par sa taille que par la richesse de son ameublement. On y trouve un petit bureau et une chaise, des instruments d'écriture et des chandelles, un petit prie-Dieu et un grand lit confortable.

10. Pièce secrète : le trésor magique et pécuniaire du temple est entreposé, ici, dans un coffre verrouillé et piégé. La valeur de ce trésor dépend de la richesse des adeptes du temple et de son influence sur la ville ou la cité dans laquelle il est situé. Un trésor habituel comprend 2d100 po, 2d100 pa, 5d6 pp et 1d3 potions.

11. Entrepôt et armurerie : des fournitures de toutes sortes et des meubles en surplus ou endommagés sont entreposés ici. Plusieurs coffres verrouillés sont alignés contre l'un des murs. Ils contiennent de délicats voiles de lin pour l'autel, de la cire d'abeille, des bougies, de l'encens, des vêtements de cérémonie de rechange et d'autres fournitures ecclésiastiques, mais rien de grande valeur. Des armes de corps à corps ou à distance de rechange, appartenant au temple, peuvent aussi être trouvées ici.

12. Passage secret : ces étroits passages fournissent un moyen de fuite commode pour le grand prêtre si le temple venait à être envahi par des forces supérieures. Ils lui permettent aussi d'espionner les prisonniers et certains sous-prêtres grâce à des judas dissimulés dans les murs.

Château-Zhentil

(avant 1368 CV)

Légende

1. La Haute Tour
2. L'Autel Noir (temple de Baine)
3. Le Grand Hall
4. L'Arène
5. Tour de Fzoul
6. Guilde des Voleurs
7. Le Pont de Force
8. Le Pont du Tesh
9. La Tour de La Douleur Exaltée (temple de Loviatar)
10. Grande Maison de la Chasse (temple de Malar)
11. L'Auberge de la Trompette d'Argent
12. Le Repos du Héros
13. La Tour d'Oparil
14. L'Aigle du Nord
15. L'Œil du Serpent
16. La Fierté de Château-Zhentil
17. Résidence du Seigneur Payr'adar
18. L'Ogre Fendu
19. La Hache et le Minotaure
20. La Cape du Fouetteur
21. L'Avatar Noir
22. Au Dragon Rugissant
23. La Dernière Halte
24. La Bête-œil sanguinère
25. Le Bouclier donne sur le Nord
26. Résidence du Seigneur Chess
27. Résidence du Seigneur Phandymm
28. Résidence du Seigneur Amandon
29. Résidence du Magistrat Osconivon
30. L'Œil du Tyrannœil
31. Entrepôts zhentarims
32. Casernes zhentilars
33. Armurerie zhentilar
34. Poste de garde zhentilar
35. Les Cordonniers Nains
36. Service de Construction Maritime Tern
37. Serrures Joseph
38. Les Maîtres-Maçons
39. Négociants d'Edwin
40. Maison de la Pierre et de l'Épée, métallurgiste
41. Guilde des artisans du bois
42. L'atelier des Magiciens
43. La Morgue du Célèbre Embaumeur
44. Les Quatre Mineurs Nains
45. Résidence du Seigneur Hael
46. Guilde des maroquiniers
47. Résidence de Dame Alicia
48. Résidence du Seigneur Aumraeven
49. Résidence du Seigneur Ssorg
50. Résidence du Conseiller Urathyl
51. Résidence du Seigneur Marsh Belwintle
52. Résidence du Seigneur Naerh
53. Résidence du Seigneur Halaster

Piste Zhentilar

Rue du Rempart

La P...
de la ...

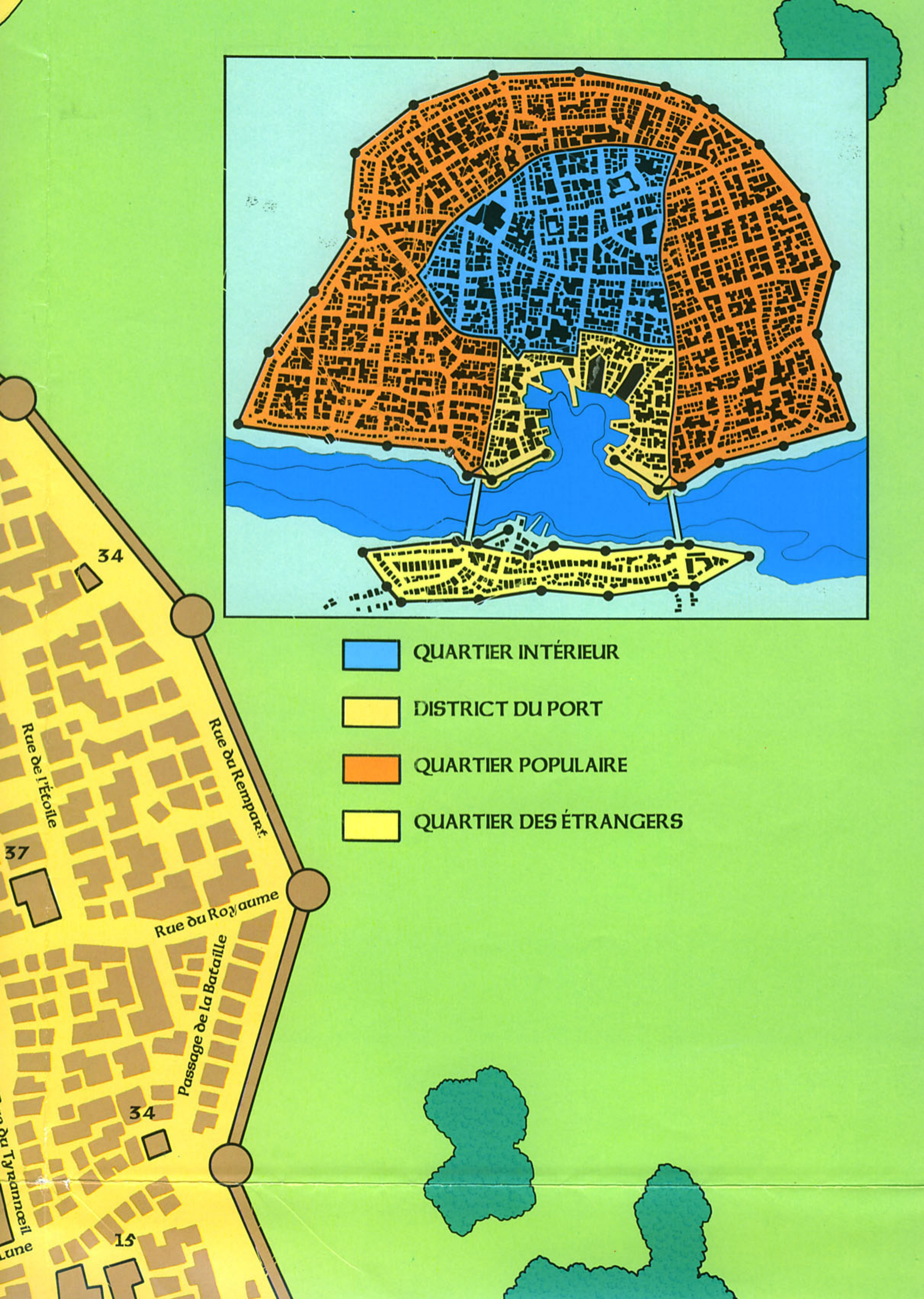
31



Rue du Rempart
Rue de la Forteresse
Passage du Gobelin
Rue du Combattant
Rue de la Gemme
Passage des Magiciens
40
18
11
21
Rue du Corbeau
32
33
5
2
30
34
La Porte de la Piste
Route de la Wiverne
34
Rue de la Peste
Route Pavée
Passage d'Eléphstron
32
32
32
Rue Nool
19
45
Passage des Rôdeurs
Rue des Ossements
39
Rue de l'Imperceptеur
50
Rue du Corbeau
Voie de l'Hiver
Rue de l'Argent
35
6
34
Rue Dixon
Rue de la Douleur
Rue du Péage
20
43
31
9
Rue de la Fierté
Passage du Fou
Rue de la Flibuste



Rue du Rempart
Rue de la Forteresse
La Piste du Dragon
La Porte du Dragon
33
32
33
Avenue de l'Électrum
Rue du Fantôme
Rue du Bronze
Rue des Dragons
Rue des Plaisirs
32
34
14
31
41
44
53
34
26
21
La Route Noire
27
Rue des Dieux
1
17
31
Passage du Seigneur
Rue des Épées
Rue du Tyrannœil
34
48
32
33
10
Rue de l'Or
Rue du Crépuscule
4
49
29
3
La Mémoire de Flostren
Rue de l'Étoile
Rue Noire
Rue du Tyrannœil
23
52
Passage du Négoce
32
37
Passage d'Eléphstron
32
Rue du Royaume
51
34
34
47
42
31
32
La Mémoire de Flostren
Passage du Ver
Rue du Chagrin
Rue des Échoppes
22
28
Rue de la Bière
Rue du Tyrannœil
12
38
33
31
Rue Tesh
31
34
25
31
34



QUARTIER INTÉRIEUR
DISTRICT DU PORT
QUARTIER POPULAIRE
QUARTIER DES ÉTRANGERS
34
Rue de l'Étoile
Rue du Rempart
37
Rue du Royaume
Passage de la Bataille
34
15
Lune

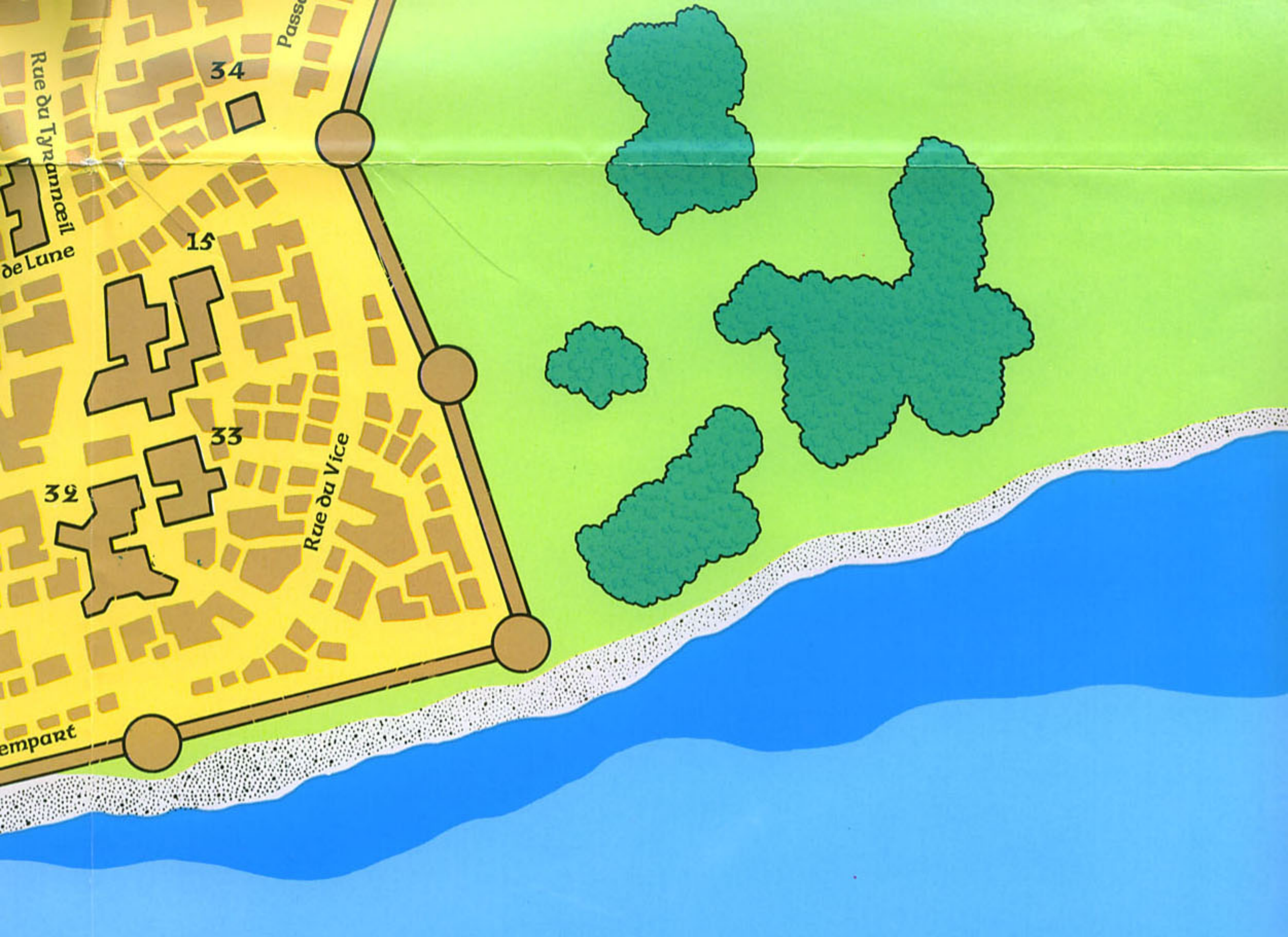

44. Les Quatre Mineurs Nains
45. Résidence du Seigneur Hael
46. Guilde des maroquiniers
47. Résidence de Dame Alicia
48. Résidence du Seigneur Aumraeven
49. Résidence du Seigneur Ssorg
50. Résidence du Conseiller Urathyl
51. Résidence du Seigneur Marsh Belwintle
52. Résidence du Seigneur Naerh
53. Résidence du Seigneur Halaster
54. Résidence de Lord Orgauth
55. L'Auberge du Tesh
56. Officine de Rak l'Apothicaire
57. Salle des Batailles (temple de Tempus)
58. Casino et Salle Sacrée de la Chance de Tymora (temple de Tymora)
2,5 cm = 60 mètres
Rue du Rempart
31
Rue du Poisson
Passage des Mendiants
Rue Nool
32
33
34
N



Rue du Péage
Rue de la Douleur
Rue Dixon
20
43
9
6
31
Rue de la Fierté
Passage des Mendiants
Passage du Feu
Rue de la Flibuste
31
Rue du Petit Galop
Passage du Brigand
Rue du Petit Galop
31
Rue Dixon
Rue du Vaisseau
Rue de la Crypte
34
31
Rue du Marchand
Avenue du Trident
32
Rue du Rempart
31
34
34
Fleuve Tesh
Porte Nord de la Force
7
Porte Sud de la Force
Rue Teshvague
32
16
Passage de la Masse
Rue Centrale
46
33
Avenue Zhentil
Rue du Crépuscule
Porte de la Piste Fluviale
34
La Piste du Tesh

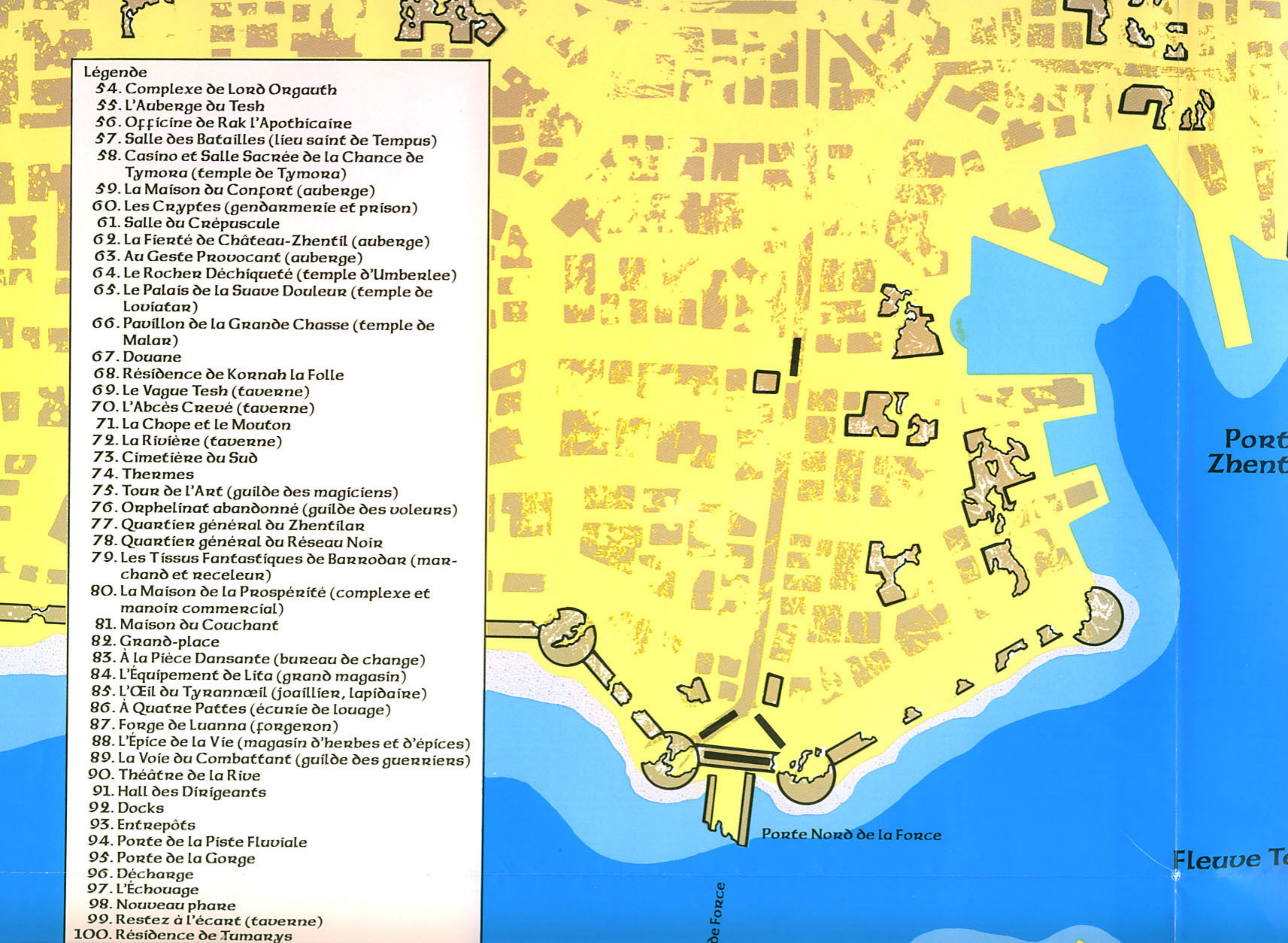


22
La Mémo
Passag
28
12
Rue des Échoppes
Chagrin
Rue de la Bière
Rue du Tyrannœil
38
33
31
31
25
Rue du Port
34
Rue Tesh
34
31
Avenue de la Mer de Lune
Rue de la Barge
13
32
La Vieille Route
33
32
36
Rue du Baron
Passage de l'Océan
La Ruelle
31
Rue Sullen
31
Rue du Rempart
34
34
Porte Nord
du Tesh
Mer d
8
Porte Sud
du Tesh
58
55
34
Rue du Pont
56
Avenue Zhentil
57
54
La Porte
de la Gorge
La Gorge

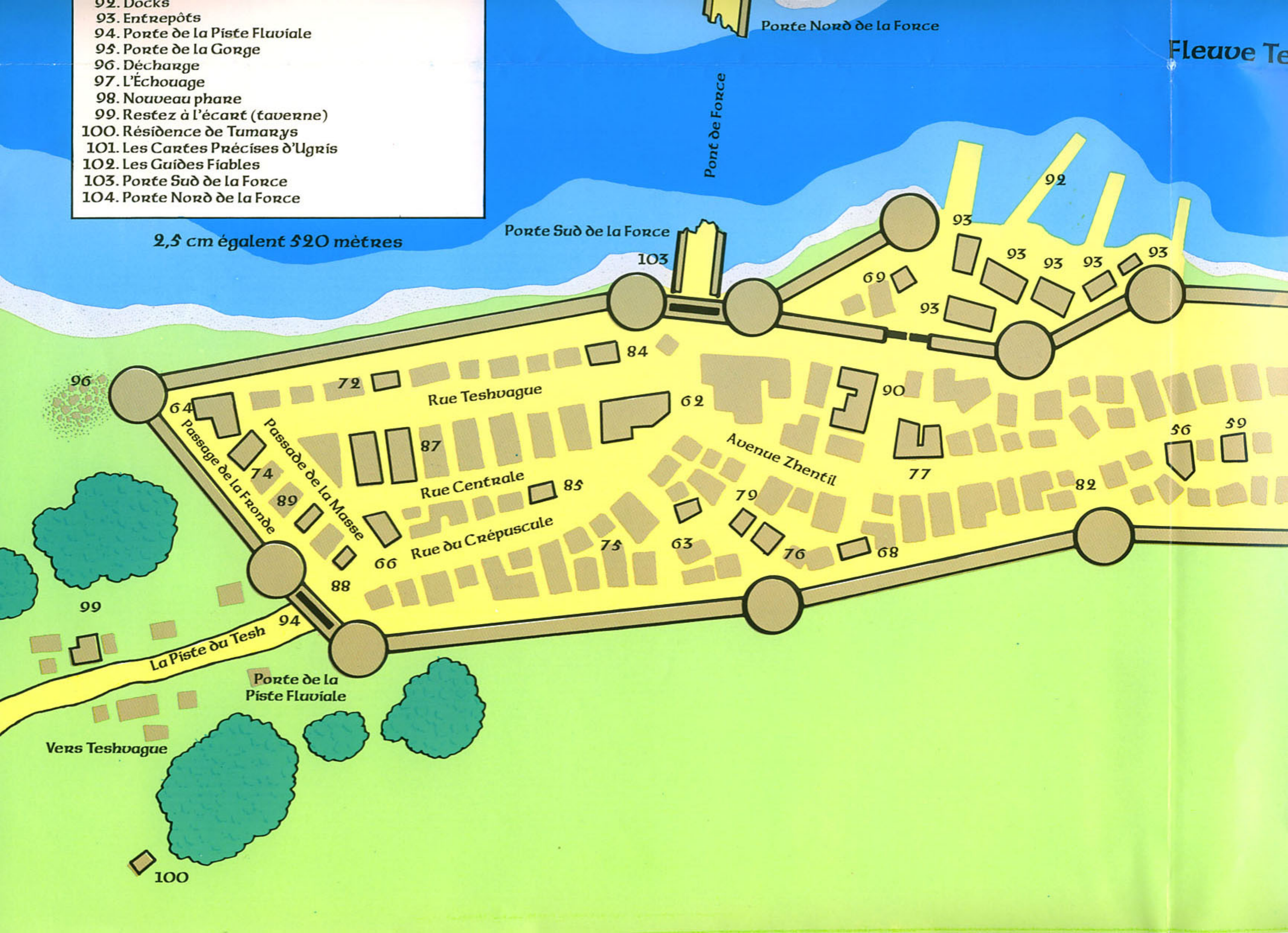


Mer de Lune

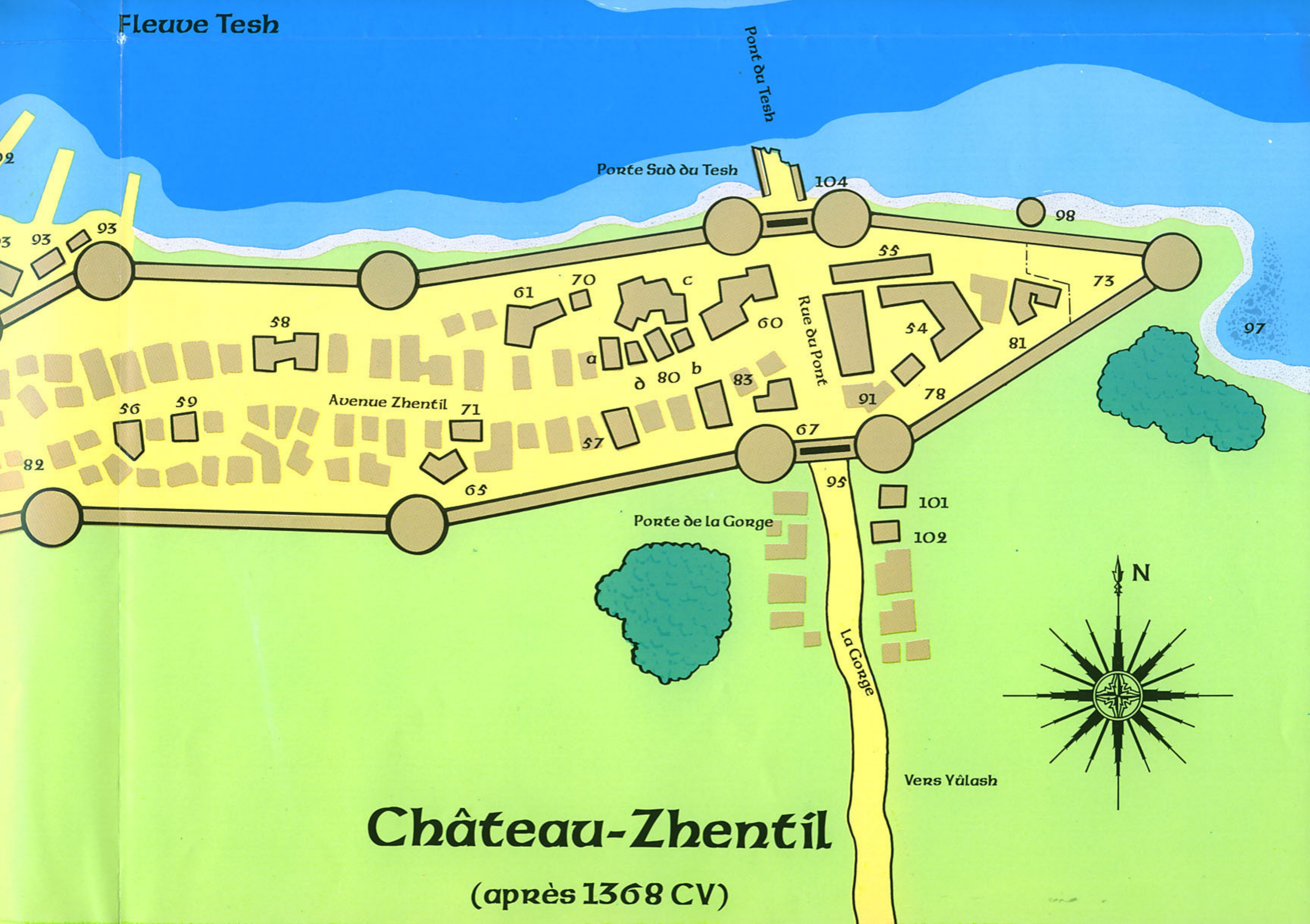
Les Ruines de Château-Zhentil


Légende
54. Complexe de Lord Orgauth
55. L'Auberge du Tesh
56. Officine de Rak l'Apothicaire
57. Salle des Batailles (lieu saint de Tempus)
58. Casino et Salle Sacrée de la Chance de Tymora (temple de Tymora)
59. La Maison du Confort (auberge)
60. Les Cryptes (gendarmerie et prison)
61. Salle du Crépuscule
62. La Fierté de Château-Zhentil (auberge)
63. Au Geste Provocant (auberge)
64. Le Rocher Déchiqueté (temple d'Umberlee)
65. Le Palais de la Suave Douleur (temple de Loviatar)
66. Pavillon de la Grande Chasse (temple de Malar)
67. Douane
68. Résidence de Kornah la Folle
69. Le Vague Tesh (taverne)
70. L'Abcès Crevé (taverne)
71. La Chope et le Mouton
72. La Rivière (taverne)
73. Cimetière du Sud
74. Thermes
75. Tour de l'Art (guilde des magiciens)
76. Orphelinat abandonné (guilde des voleurs)
77. Quartier général du Zhentilar
78. Quartier général du Réseau Noir
79. Les Tissus Fantastiques de Barrodar (marchand et receleur)
80. La Maison de la Prospérité (complexe et manoir commercial)
81. Maison du Couchant
82. Grand-place
83. À la Pièce Dansante (bureau de change)
84. L'Équipement de Lita (grand magasin)
85. L'Œil du Tyrannœil (joaillier, lapidaire)
86. À Quatre Pattes (écurie de louage)
87. Forge de Luanna (forgeron)
88. L'Épice de la Vie (magasin d'herbes et d'épices)
89. La Voie du Combattant (guilde des guerriers)
90. Théâtre de la Rive
91. Hall des Dirigeants
92. Docks
93. Entrepôts
94. Porte de la Piste Fluviale
95. Porte de la Gorge
96. Décharge
97. L'Échouage
98. Nouveau phare
99. Restez à l'écart (taverne)
100. Résidence de Tumarys
Porte Nord de la Force


Port
Zhentil
Porte Nord du Tesh
Mer de Lune
Fleuve Tesh
Pont du Tesh

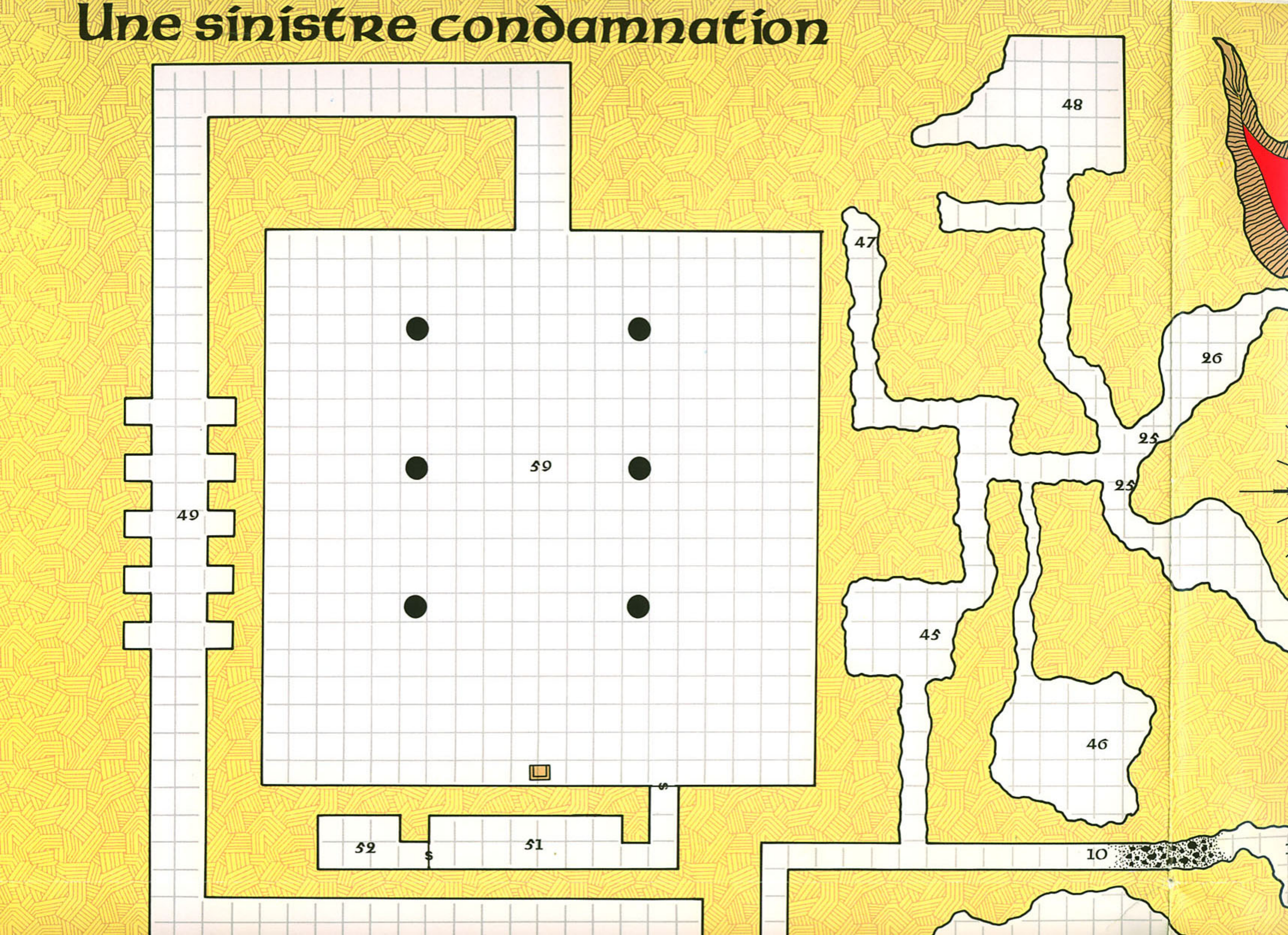


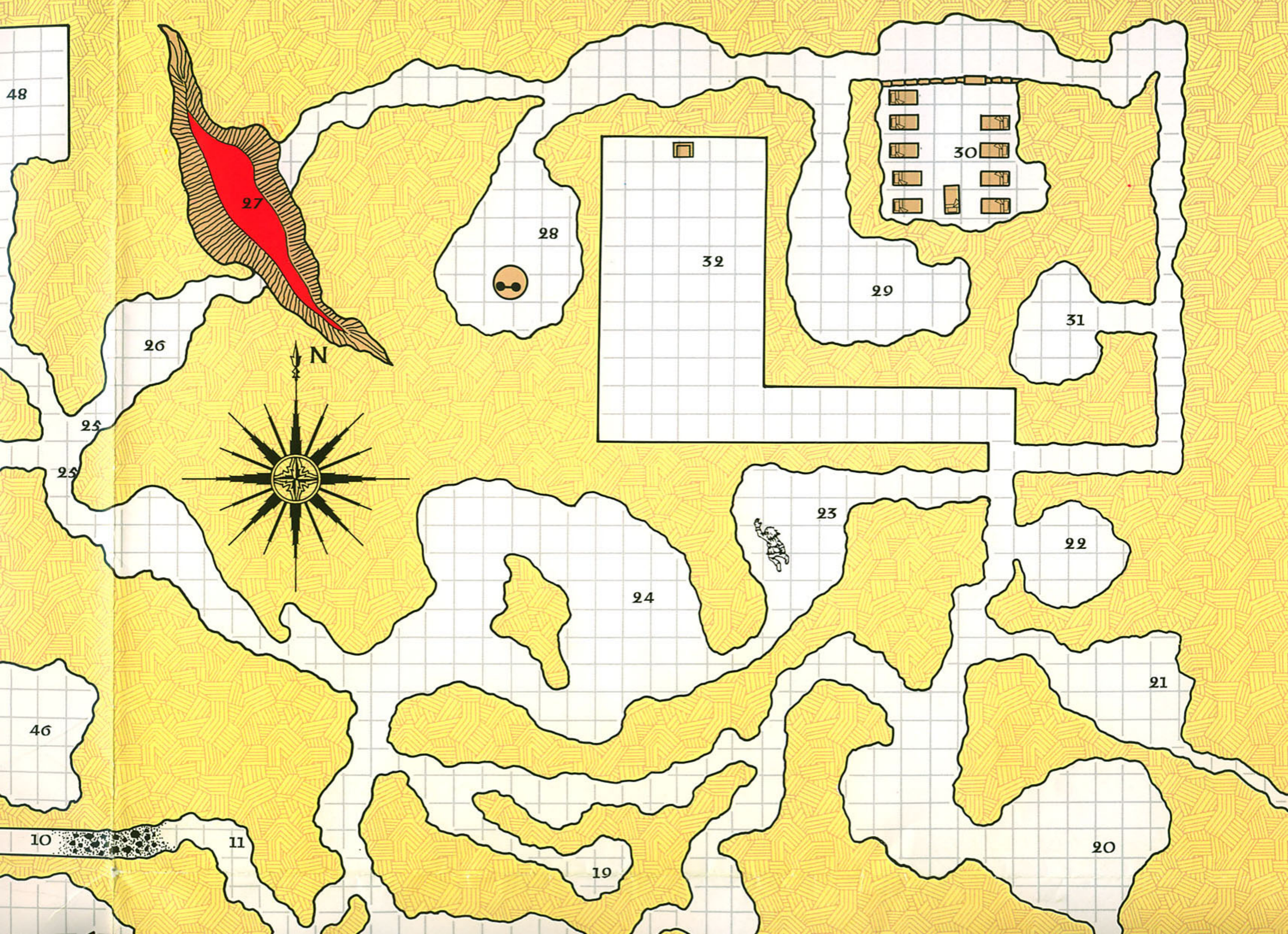
92. Docks
93. Entrepôts
94. Porte de la Piste Fluviale
95. Porte de la Gorge
96. Décharge
97. L'Échouage
98. Nouveau phare
99. Restez à l'écart (taverne)
100. Résidence de Tumarys
101. Les Cartes Précises d'Ugris
102. Les Guides Fiables
103. Porte Sud de la Force
104. Porte Nord de la Force
2,5 cm égalent 520 mètres
Porte Nord de la Force
Fleuve Te
Pont de Force
Porte Sud de la Force
103
92
93
69
84
96
72
64
Rue Teshvague
62
90
Passage de la Fronde
Passade de la Masse
87
74
89
Rue Centrale
85
Avenue Zhentil
77
56
59
82
Rue du Crépuscule
66
75
63
79
76
68
88
99
94
La Piste du Tesh
Porte de la Piste Fluviale
Vers Teshvague
100

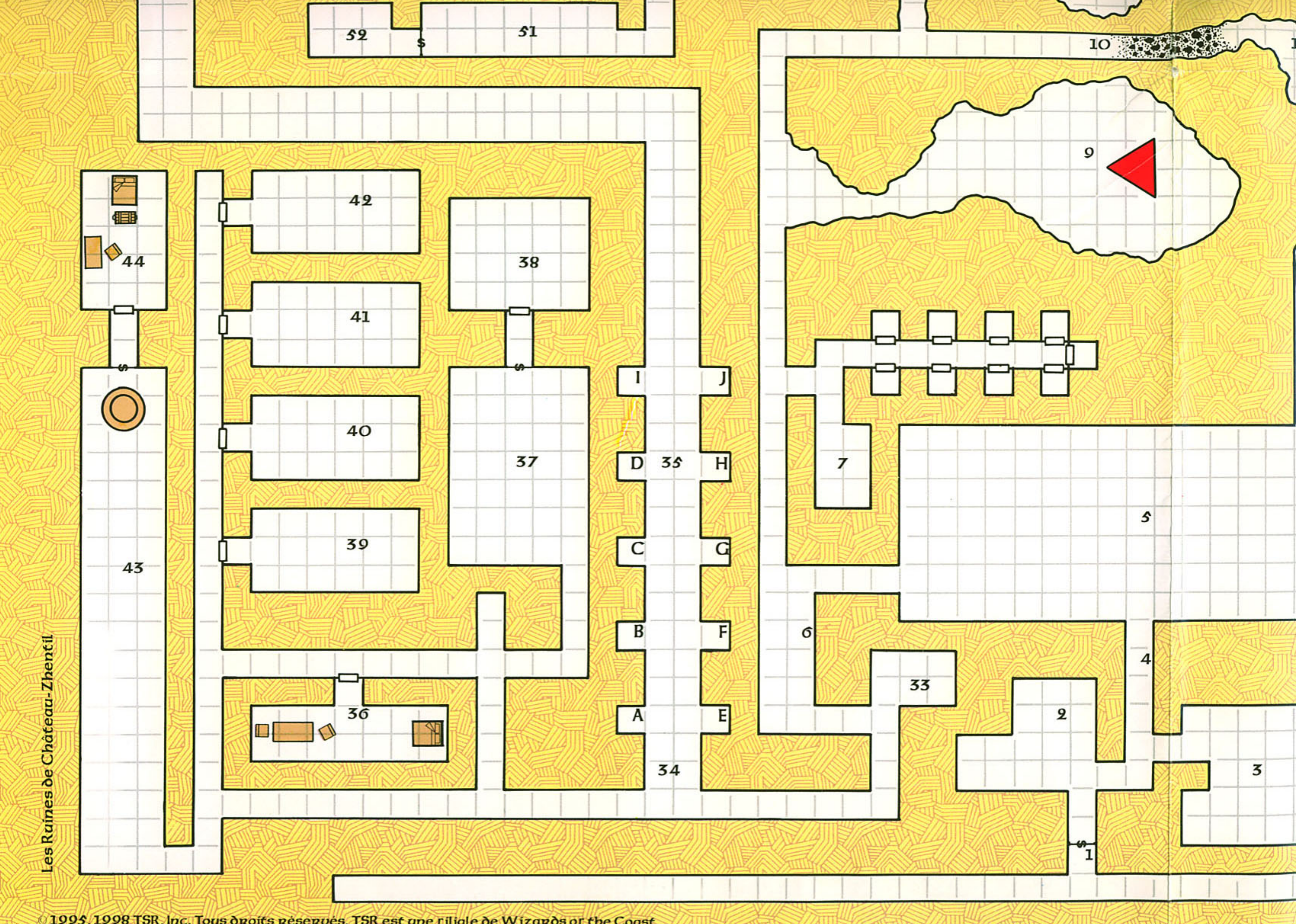


Fleuve Tesh
Pont du Tesh
Porte Sud du Tesh
104
98
97
93
93
55
73
61
70
c
58
60
Rue du Pont
54
81
a
d
80
b
83
91
78
Avenue Zhentil
56
59
71
57
67
82
65
95
101
Porte de la Gorge
102
N
La Gorge
Vers Yûlash
Château-Zhentil
(après 1368 CV)

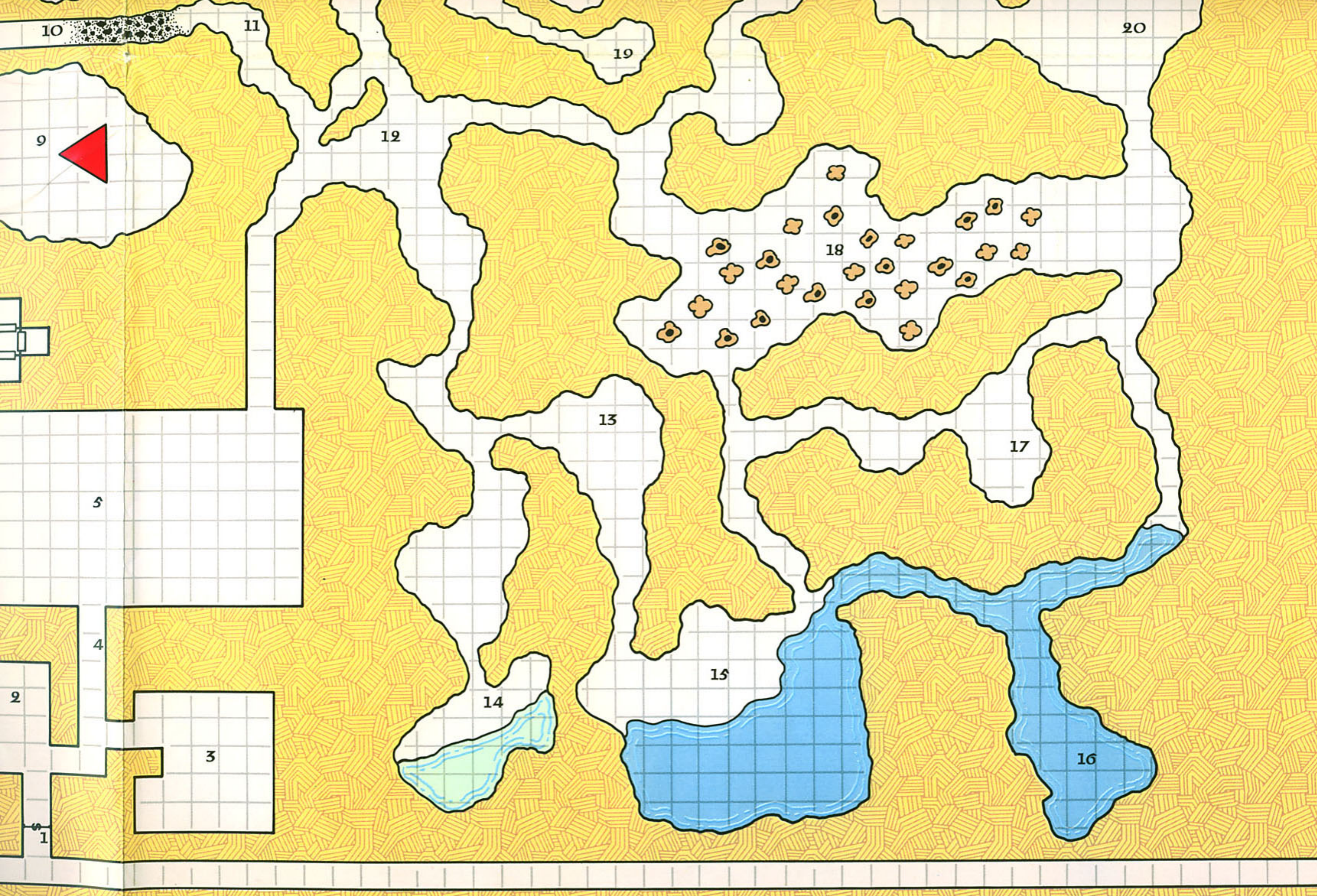
Une sinistre condamnation




48
27
28
32
30
29
31
26
N
25
25
23
22
24
21
46
10
11
19
20



Les Ruines de Château-Zhentil



10
11
19
20
9
12
18
5
13
17
4
2
14
15
3
16
1
1 carreau = 3 mètres





Les Ruines de Château-Zhentil

Par Kevin Melka et John Terra

Visitez le cœur du Réseau Noir

Connu dans tous les Royaumes comme le cœur du Zhentarim, Château-Zhentil a longtemps été un centre commercial, un haut lieu du pouvoir et un nid de corruption sur les rives de la Mer de Lune. Cette boîte détaille Château-Zhentil à l'époque de Baine le Seigneur Noir, avant le Temps des Conflits. Elle présente aussi le nouveau Château-Zhentil, une cité presque anéantie par Cyric le fou, Prince des Mensonges.

Cette extension de campagne contient :

- Un guide de 128 pages qui détaille l'ancien et le nouveau Château-Zhentil, l'histoire de la cité, le sinistre Réseau Noir et les méchants importants.
- Un livre d'aventure de 64 pages avec trois nouveaux scénarios périlleux qui emmènent les héros dans et sous Château-Zhentil ainsi que dans des communautés voisines.
- Un livret d'appendice au BESTIAIRE MONSTRUEUX® contenant 16 nouvelles créatures.
- Trois grandes cartes présentant le vieux Château-Zhentil, le nouveau Château-Zhentil et les activités du malveillant Zhentarim.
- Huit fiches décrivant des endroits où résident les PNJ et les monstres les plus infâmes jamais associés avec Château-Zhentil.

Entrez et méfiez-vous !

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast,
Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout, Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web à www.tsrinc.com

Version française éditée sous licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com

